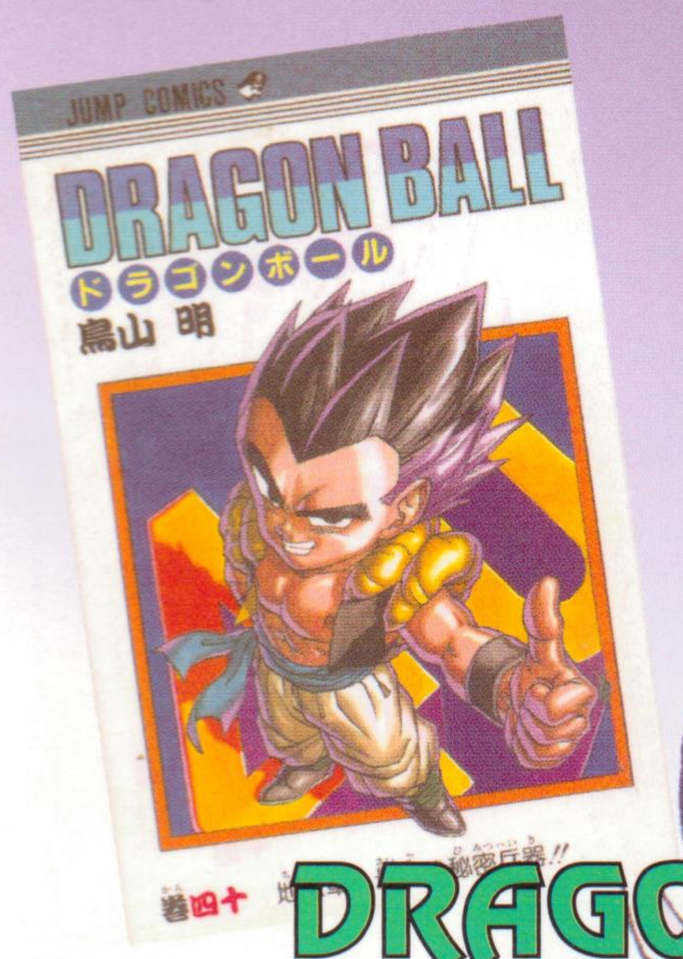
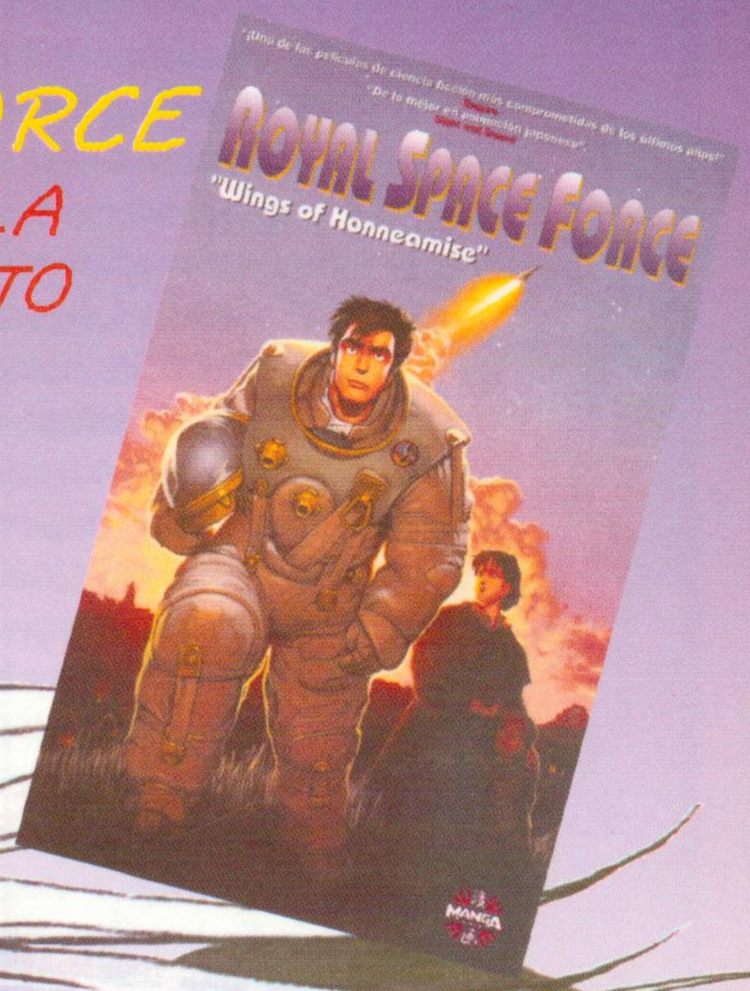
MANGA ZONE

Nº 19

425 ptas.



ROYAL SPACE FORCE
GAINAX VUELA HACIA LO MAS ALTO



DRAGONBALL Z
LA HISTORIA CONTINUA

QUIZ
EL CONCURSO DEFINITIVO

TAI KAI 95
HATSUMI SENSEI EN VALENCIA

BASTARD!!

SUMARIO

Portada: Luis Miguel Díaz
2....Sumario
3....Editorial
4....Noticias: Japón, U.S.A. y España.
12..Bastard!!: Toda la obra de Hagiwara.
18..Devilman: La obra cumbre de Go Nagai.
19..Monster City: Demonios en Shinjuku.
20..Ficomic '95.
22..Erotismo en el Manga III: Los mangakas sukebes más representativos (II).
Poster: Marta-Noriko Simó
28..AnimeJuegos: Chrono Trigger.
30..Green Legend Ran: ¿Un nuevo Conan?
31..Opinión: Autonomic TV forever!
32..City Hunter: Por fin la serie en vídeo.
33..Animelomanías: Maison Ikkoku.
34..Japón, Japón: Ninjas en el TAI KAI '95.
36..Sentai: ¿Qué hay tras los Power Rangers?
40..Royal Space Force: La obra cumbre de GAINAX, por fin en castellano.
42..Dragon Ball Z: La transformación de Bu.
44..Quiz Quiz: El concurso definitivo.
46..Taller de Animación: Terminamos con Haruhiko Mikimoto.
50..Correo MangaZone
Contraportada: Alejandro Maicas

Soluciones:

La nueva dirección del Correo, para cualquier sección en la que queráis participar, es, sinninguna otra cosa: Apdo. de Correos 12319 - 46080 Valencia.

STAFF y Demás Fauna

Editores: Santiago Forés, J. Javier Martínez y Alejandro Maicas
Redactor jefe y maquetación:
Jose Javier "¿alguien a visto mi trazado?" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "quiero una imprenta" Forés
Tratamiento de imágenes:
Javier "esta trama no se va" Martínez
Special Thanks To: Fernando, por facilitarnos material para la realización de este número, y a Jaime, por sus esclarecedoras explicaciones técnicas sobre el mundo del PC y las artes gráficas. Que ya te vale, fistro.

Equipo MangaZone

Articulistas para este número:
Gonzalo "sube y baja pieles en el puerto" Tello
Luis "deja'me ehtudiá dehpué de loh dolore'" Alís
Carlos Blas "DARKMIND"
Nacho "DARKELF" Larraz
Daniel "Captain D" Ochando
Juan Gómez "es que estoy dando clases" Martín
Santiago "MoonHunter" Forés
Javier "no se me ocurre nada" Martínez

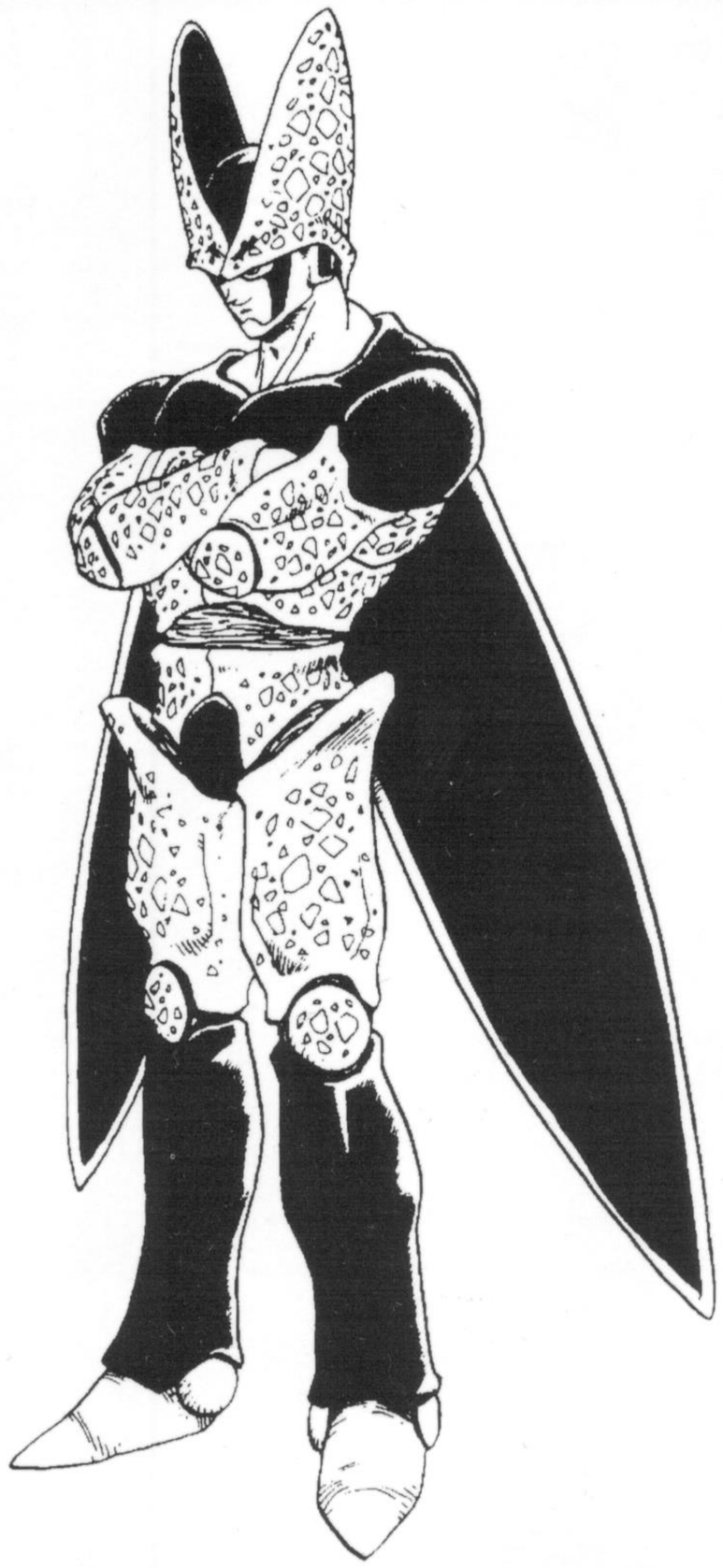
Dibujantes para este número:
Luis Miguel Díaz
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Marta-Noriko Simó Amezawa

Lectores: dos menos y nos hemos enterado, esto de ser como una familia empieza a dar asco. ¿No os habéis enterado que la pared queda chulísima si la empapelas con 300 MangaZones? ¡¡Corre a tu tienda, antes de que se agoten!! (.?.)

KRYPTON COMICS

TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC

Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
VIDEOJUEGOS
CAMISETAS
FIGURAS



SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

EDITORIAL

¡HOLA, AMIGOS Y AMIGAS!

Hatsumi Sensei nos dedicó este pequeño autógrafo, en el que se puede leer: "a mis amigos de MangaZone", firmado por "El viejo maestro".

En este número podréis encontrar, como siempre, material para todos los gustos, pero sin abusar de temas en demasía explotados.

Y si le interesa a alguien, que no serán pocos, se rumorea que Dragon Ball Z ya ha finalizado en Japón. ¿La fuente?: Internet. Cierto o no, no lo sabemos. Pero que nadie se entristezca, pues le debemos mucho a Gokuh y sigue siendo el indiscutible número uno, pero quizá así se abra el camino a otras obras que también lo merecen.

También ha sido noticia la celebración en Valencia del TAI KAI 1995 de Ninjutsu impartido por Masaaki Hatsumi Sensei. En dos palabras: un éxito. Y cómo no, hablaremos del Salón del Cómic de Barcelona; lo bueno: ampliación de superficie en la estación de Francia debido al aumento importante de tiendas, editoriales y firmas relacionadas con el cómic (este año han sido utilizados dos andenes más); lo malo: una representación internacional bastante pobre por no decir nula y la falta de un país invitado.

Quisiera recordaros también que disponemos de un apartado de correos al que deberéis dirigir vuestras cartas y dibujos, ya que con más frecuencia de la deseada hemos recibido cartas en las que nos reprocháis el no haberos contestado a vuestras preguntas o no haber publicado vuestros dibujos enviados anteriormente. Desgraciadamente el motivo de ésto es el no haberlas recibido.

Por otro lado, el Club de Fans de KOR llega a su fin. Tras muchos meses de vida, creemos que en esta sección dedicada a KOR y todo lo que la rodea hemos dicho todo lo que había por decir, cómics, OVAS, canciones... continuar con ella sería alargarla innecesariamente, y como bien está lo que bien acaba... Pobre KIA, ahora que regresaba...

Cada vez son más las cartas de amigos que nos piden que les enviemos números atrasados. Hasta ahora lo hemos tenido un poco descontrolado pero en adelante intentaremos enviar a todos los que lo deseen esos números difíciles de encontrar. Si tú ya lo has hecho antes, hazlo de nuevo y te lo enviaremos, y si en el plazo de un mes no lo recibes será que no lo tenemos. De esta forma no enviaremos a nadie ningún número que ya haya conseguido y nos evitaremos la devolución. Otras muchas cartas siguen llegando con puntuaciones para el ranking de manga. Deciros que en cuanto nos sea posible lo retomaremos donde lo dejamos (¡en cuanto le encontremos un hueco!). También quiero destacar el incremento de publicaciones españolas hechas sobre manga. Ésto, lejos de ser motivo de preocupación para nadie, debe ser motivo de alegría para todos, ya que de esta forma el público, que en definitiva es lo más importante, tendrá más y mejor (esperemos) donde elegir. El verano se acerca y promete ser «calentito»...

Santiago Forés, "MoonHunter"

Fe de erratas:

En este mismo número está la más gorda: en las Noticias España se dice que Toshihiro Hirano cuenta en su haber con Venus Wars y Arion, cuando lo que debería decir Iczer1 e Iczerion. Lo otro es, evidentemente, de Yoshikazu Yasuhiko.

En el artículo sobre Street Fighter II The Movie, se decía que Ken, en su lucha final contra Vega, conjuraba el poder del Dragón Ryu. No. En realidad, lo que hace es usar una técnica de control del cuerpo que le enseñó su maestro. Es que nuestro japonés no es perfecto, lo sentimos.

Filmación de fotolitos:

NOVA COMPOSICION
MATIAS PERELLO 34 / 46005-VALENCIA
TELS 334 70 28 - 374 49 76 / FAX 373 86 13

Impresión:

GA GRAFICAS ANDUJAR

Distribución:

DISTRIMAGEN
Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid. Spain. Tel: (91) 5705975. Tel/Fax: (91) 5705975

Los copyrights mencionados, salvo error u omisión, son propiedad de sus respectivos posesores. MangaZone reconoce los derechos de los autores sobre las partes de sus obras aquí reproducidas, las cuales lo son con fines informativos, y no busca infringir sus derechos. Asímismo, queda prohibida la reproducción total o parcial de las ilustraciones y/o artículos originales aparecidos en MangaZone, salvo con fines informativos. ¡Y eso va por tí! ¡Sí, sí, tú! ¡Informativos!

Noticias Japón

Street Fighter II en la tele

El pasado 10 de Abril se estrenó la nueva serie semanal de animación *Street Fighter II.* Aparecen los personajes principales, Ryu y Ken, y Guile, que aparece desde el primer episodio. La acción transcurre cuando Ryu y Ken tienen diecisiete años, y cuando Chun Li haga su aparición en los próximos episodios... ¡tendrá quince años!

Muchos os preguntaréis acerca de la relación entre esta nueva serie y la película estrenada el pasado verano. Pues la verdad es que no puedo especular sobre si hay conexiones, pero un mínimo de coherencia entre los dos animes está garantizado, ya que el director de la serie de TV es Gisaburo Sugii, el mismo que el del film. Es más, ha sido el trabajo de Sugii y de los productores Kenichi Konsei y Shinichiro Maeda (este último de la cadena Nihon TV, donde se pasa la serie) los que han organizado todo el proyecto. Los diseños de personajes son de Akira Masuno, y difieren un tanto de los diseños del film. A mí personalmente me gustan bastante más los del film. Masuno ha hecho a Ryu demasiado parecido a Akira, del *Virtua Fighter*, y a Ken demasiado parecido a... a nadie. Sin embargo, el diseño no resulta malo del todo, y habrá que esperar a ver a los personajes moviéndose. La serie se emite en Nihon TV, todos los lunes a las siete de la tarde.

©CAPCOM/Group Tack·Amuse·Yomiuri TV

Abre las orejas

Mimi wo sumaseba (literalmente, «Abre las orejas», que quiere decir «presta atención», «hazme caso» o una construcción equivalente) es el título del nuevo film de Studio Ghibli que se estrenará en Japón el próximo verano. Dirigida por Yasufumi Kondo y producida y planeada por Hayao Miyazaki (él ha realizado el storyboard), *Mimi wo sumaseba* cuenta la historia de Shizuku Tsukijima, una estudiante de catorce años no muy femenina (ya

©1995 Aoi Hiiragi/Shueisha·Nima Ryoku·THNG

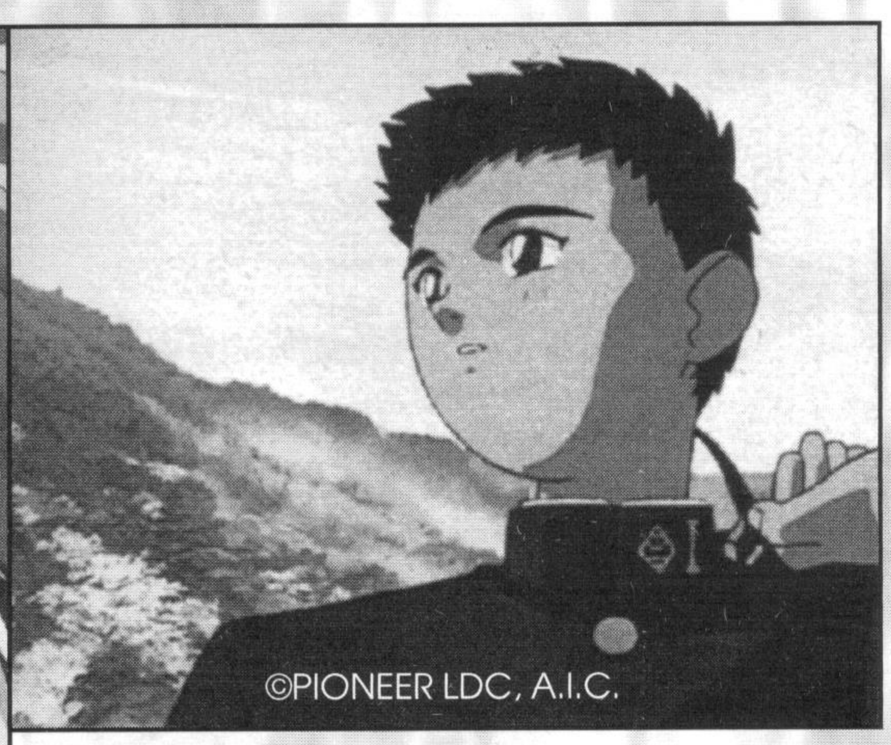
sabéis, pelo «a lo chico» y todo eso) y un tanto introvertida. En vez de irse por ahí a jugar a los videojuegos, o con las amigas, prefiere quedarse en casa leyendo libros que saca de la biblioteca. Shizuku tiene la costumbre de leer las tarjetas de préstamo de los libros que lee... hasta que un día se da cuenta de que hay un nombre de chico, Seijo Amazawa, el cual ha leído antes todos los libros que ella ha sacado, y que está en todas las tarjetas. Extrañada y emocionada, decide buscarlo y conocerlo. Seijo resulta ser un quinceañero virtuoso del violín que ha estudiado en Italia...

Mimi wo sumaseba está basada en un shojo manga del mismo título aparecido en la revista Ribon Mascot, de la editorial Shueisha. La dibujante Aoi Hiiragi, completamente desconocida hasta la fecha, ha visto como el volumen unitario del cómic *Mimi wo sumaseba*tenía que ser reeditado rápidamente ante la avalancha de demanda. El cómic apareció en 1989 en las páginas de la revista, siendo posteriormente compilado en un volumen, y es una de las obras menores de la autora, la cual ya lleva publicados alrededor de veinte volúmenes. Hiiragi era fan de los films de Miyazaki y Studio Ghibli desde hace años, y cuando se le comunicó que Miyazaki iba a producir una película basada en su cómic, no se lo creía.

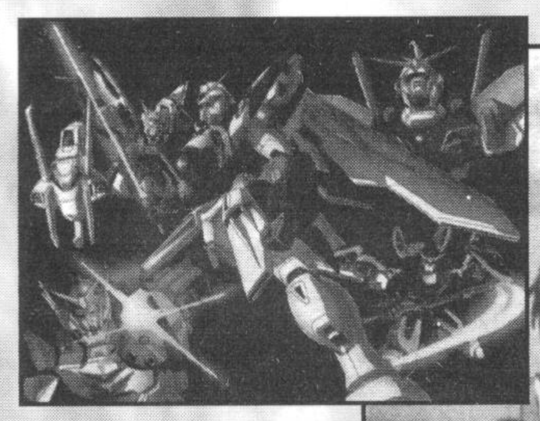
Malas lenguas viperinas nos dicen que parece que este film ha alcanzado tal calidad que va a ser nominado para el oscar a la mejor película de habla no inglesa. Lo más probable es que sea un moco de alguien, pero si resulta que es verdad, el primero en decirlo fuí yo, ¿eh? Que quede claro, clarín.

Gundam Wing

Shin Kidou Senki Gundam W es el título de la nueva serie de Gundam, que releva a *Kidou Butouden G Gundam*, la cual finalizó el pasado mes de Marzo. *G Gundam* fue un interesante peldaño en la saga Gundam, y la nueva entrega Gundam W también parece atractiva. O al menos eso se deduce de los espectaculares diseños de mecánica realizados por el habitual Kunio Okawahara, y los brillantes diseños de personajes obra de Shuko Murase, quien ya realizara los del film *Street Fighter II*, estrenado el pasado verano.



Los protagonistas principales son todos adolescentes de quince años de edad: Hiiro Yui, piloto del Wing Gundam, Trowa Burton, piloto del Gundam Heavy Arms (así llamado porque está armado hasta los dientes), y Duo Maxwell, una chica piloto del Gundam Death Size. Otros personajes no poco importantes son Kator Labarba Winner, piloto del Gundam Sand Rock, Chan Fu Wei, piloto del Gundam Sheng Long, y Lilina Dorian, que sólo pilota una Vespa pero que está de bastante buen ver y que va a acabar siendo la novia de alguno de los chicos «protas», seguro. Gundam W está en antena desde el pasado 7 de Abril en la TV Asahi.



Tenchi Muyo!

Mientras los amigos de Cartoonia nos sorprendían el mes pasado con el famoso OVA *Tenchi Muyo! Ryoh Ohki*, del cual acaba de aparecer en Japón el onceavo episodio, acaba de estrenarse en la cadena TV Tokyo una serie de animación semanal basada en esta OVA. El primer episodio se emitió el pasado 2 de Abril, y a juzgar por las imágenes que he podido ver, la calidad es altísima para ser una serie semanal (al menos los primeros episodios). Los productores son los mismos de la OVA: Pioneer Ldc y A.I.C. Por cierto que muchos os preguntaréis qué significa «Tenchi Muyo»; pues *Tenchi* es el nombre del protagonista de la serie, *mu* es nulo o cero, y *yo* significa utilidad. Así pues, sería algo así como *Tenchi: utilidad cero*, o más aceptablemente, *Tenchi no hace falta* o *Tenchi está de bulto* (uy, qué susto, ha pasado una Jota silbando junto a mi oreja) (fiuuu —JJ). Todos los lunes a las seis y media de la tarde. ¿La comprará Antena 3? Espero que no.

ELEMENTALORS ➡

⬅ BLUE SEED
⬇

Blue Seed means more
Yuzo Takada

Desde hace ya algún tiempo, Yuzo Takada, creador de *3x3 Eyes*, viene publicando su nuevo cómic *Blue Seed* en la revista Comic Ganma de la editorial Take Shobo, y desde el pasado mes de octubre, una serie de anime basada en este cómic se emite en la TV Tokyo. Aunque por problemas logísticos no podemos realmente adelantaros nada del plot, parece ser que Takada sigue contando con elementos fantásticos y paranormales para sus historias. La protagonista de la serie es una joven llamada Momiji. La serie lleva ya 24 episodios y se emite a las seis de la tarde.

Much better than Jurassic Park??

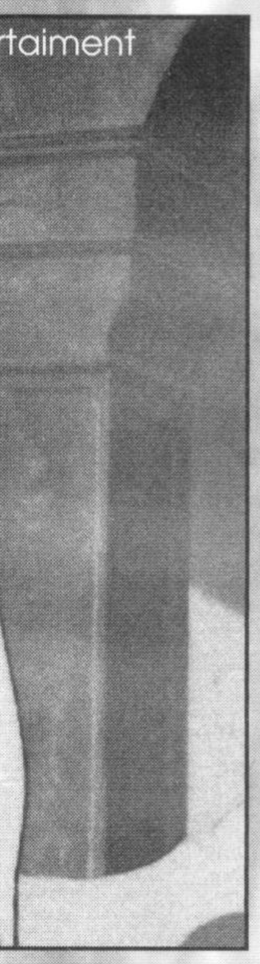
La expectación que ha levantado esta serie la ha hecho destacar sobre las **dieciséis** nuevas series de anime que se acaban de estrenar en las diferentes cadenas japonesas (algún listo se apresuró al decir que el TV anime iba a ser desplazado por las OVAs). *Kyouryu Bouken Ki Jura Tripper* (Memorias de una aventura de dinosaurios Jura Tripper) es la historia de un grupo de quince jóvenes japoneses que forman un equipo de exploración que viaja en el tiempo hasta el Período Jurásico, el cual sabéis de qué está lleno gracias a un film de Hollywood de cuyo nombre no quiero acordarme y que debe haber influido poderosamente a Yasushi Hirano para la conceptualización de este anime. Diseñan personajes el Studio Live, famoso por realizar idéntico trabajo en *Densetsu Idol Eriko*, y Mari Tominaga. Está en antena desde el pasado día dos de Abril en la TV Tokyo, todos los domingos a las siete y media de la mañana.

La leyenda de los ángeles del amor, melocotón de boda

Esta es la traducción literal del título de una nueva serie de anime que se acaba de estrenar en TV Tokyo y que se emite los miércoles a las seis de la tarde. *Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach*es el enrevesado título de un nuevo shojo anime que se estrenó el pasado cinco de abril en Japón. Basado en un shojo manga de Tadashi Tanizawa publicado por Shogakkan, *Wedding Peach* es la historia de dos chicas que tienen ADN de ángeles y se convierten en luchadoras por la justicia con trajes de boda. Absolutamente surrealista. Habría que verlo.

Elementalors en OVA

El famoso (bueno, según dónde) cómic de Takeshi Okazaki publicado por Kadokawa Shoten *Elementalors*,



o *Seireishii*, según se lea, convertido en una obra de culto, se adapta por fin en una OVA. La historia de Elementalors es una mezcla de comedia estudiantil y de fantasía, mundos alternativos y poderes paranormales. Cuenta la historia de cuatro jovenes japoneses que reciben cada uno el poder de un elemento (como los Planeteers pero menos cutre). Sony Music Entertaiment y la propia Kadokawa Shoten han sido los responsables de esta OVA de cincuenta minutos de duración. La cinta VHS y el Laser Disc aparecieron el pasado 1 de Abril al precio de ¥9.800. Por su temática y formato, es probable que no tardemos en verla por estos lares (predigo).

Samurai Spirits

Y si hace un par de meses hablábamos del TV Special *Samurai Spirits* que se había producido (y si no me equivoco, el 2 debe estar al caer), ahora toca hablar de la espectacular adaptación al cómic que el dibujante Kazuhiko Shimamoto, artista consagrado que además ha realizado trabajos para algunos animes, destacando el diseño de personajes de *Kidou Butouden G Gundam*. Shimamoto ha trabajado para muchas editoriales: Tokuma Shoten recibió en las páginas de su Gekkan Shonen Captain un genial cómic de béisbol del que ahora mismo no os puedo decir el nombre (ciertos individuos asiduos a cierta tienda de cómics de Valencia en la que se me prohíbe la entrada no tuvieron a bien el devolverme aquel volumen y otros diez que me traje de un viaje a Italia en 1993). Para Shogakkan y su revista Shonen Sunday realizó *Honou no Ninjaman* y *Moeru!! Shojo Puroresu*, de ninjas y wrestling femenino, respectivamente. Sus trabajos más recientes se han centrado en la editorial Kodansha y su revista Bombom Comics; para la que ha realizado la divertidísima *Battle Thunder*, un híbrido entre Ultraman y Guyver (pa-

rece que su etapa en el Captain le persigue), y la miniserie de dos volúmenes de *Samurai Spirits* que ha acabado de publicarse este mismo mes.

El estilo de Shimamoto, con una clara influencia de Noboru Kawasaki, el dibujante de *Kyojin no Hoshi*, y de Osamu Tezuka, tiene un adorable estilo años 70 que hoy en día sigue siendo muy válido. Shimamoto dibuja con pincel, y esto repercute en sus personajes: altos, estilizados, delgadísimos, guapísimos. Las escenas de lucha son un portento, el ritmo está muy logrado, y tan sólo se le podría achacar un tanto de incoherencia entre los episodios, lo cual se va arreglando al final del segundo y último volúmen, que fue publicado el pasado seis de Abril. ¿Habrá una nueva serie llamada *Samurai Spirits 2*, al igual que ocurrió con el cómic de *Garou Densetsu* publicado en esta misma revista? Esperemos que sí. Estos dos volúmenes valen la pena, definitivamente.

Fam & Eellie

Precisamente este es el título de una nueva OVA de 4 episodios que el grupo Emotion piensa sacar al mercado a partir del próximo 25 de Junio. Aventura épica al estilo de «Lodoss» y mucha diversión, son la base de esta historia creada por Kunihiko Tanaka para la RPG Magazine (Hobby Japan). Dirigida por Takeshi Mori, y con diseño de personajes de Maiku Kaitani, el cual también realiza labores de director de animación. El último episodio se publicará el 18 de Diciembre de este año. Por cierto que Emotion prepara sendas convenciones en Tokyo y Osaka para promocionar sus dos nuevas OVAs: *Fam & Eellie* y la nueva OVA de *3x3 EYES*, que lleva el subtítulo de Seima Densetsu, la cual se comercializará a partir del 25 de Julio.

Flash News

—Los últimos meses han aparecido en el mercado japonés varias cintas (y Laser Discs) a tener en cuenta. La versión Wide Screen de *Street Fighter II*, es decir, con las franjas negras del cine y todo en pantalla, apareció el pasado 1 de Enero, a ¥14.300.

—El 25 de Marzo apareció un pack especial autografiado y numerado con la OVA completa de *Bastard!!* (3 episodios) por ¥23.500, acompañado de un libro de ilustraciones y un CD single.

—Toei Doga está preparando un juego interactivo de Dragon Ball Z para la Sony PlayStation, en el que se podrá ver, entre otras cosas, la fusión de Gokuh y Vegeta. Por ahora no hay más datos.

—El famoso dibujante de cómics eróticos Hiroyuki Utatane va a ver adaptada su obra Countdown en una OVA de tres episodios, el primero de los cuales saldrá a la venta el 26 de Junio.

Luis Alís Ferrer

3X3 EYES "SEIMA DENSETSU"

FAM & EELLIE

Noticias USA

SEACUESTR DSV: LAS MEGAJOTAS DEL FONDO DEL MAR

«Fecha Estelar 48153.5 huy perdón. Eeeh... las Fosas Marchosas, en la zona de la Confederación Abisal del Pacífico, jaté. El SeaCuestr se haya realizando un circuito de búsqueda y rescate, tras recibir el mensaje de socorro del submarino clase Los Angeles USS Tetris.»
—Comandante Walter-Conchi, ¿alguna señal del Tetris?
—No, señor. Propongo atacar.
—¿Atacar? ¿Atacar a qué?
—No lo sé. Malditos científicos. Siempre estorbando.
—Walter-Conchi. No tolero comandantes histéricos en mi submarino. A ver, arríen migrañas, arrostren los chindasvintos, izen la jofaina mayor, profundidad de atraque, inunden los turbos lanzaforceps... Tú, Ligorito, te toca darle de comer al delfín pestoso ese.
—¡...IGOR JUEGA...!
—¡Piérdete, bicho! Doctora Maricardo, repita la última transmisión del Tetris, y le recuerdo que el WonderBag es antirreglamentario en este submarino.
—Sí, Capitán, jia jia jiagh...
«Aquí el Capitán Chulu Gigerallen del USS Tetris llamando a Comandancia. Hemos recuperado la cápsula espacial, pero tenemos un problema de contaminación. Algo ha entrado en el submarino. ¿Os acordáis de la película «La Cosa»? Pues asín que cualo, tíos. Hum, oigo un ruído a mi espalda. Bah, que no estamos en ninguna película italiana de serie bjjjjjjjhhh..... ¡¡¡FRTZK!!!
—¿Una película de serie «J»? Señor, ha de disparar los torpedos.
—¡Walter-Conchi, a la cama sin cenar! Serie Jota... Eso me recuerda...

MANGOIDES

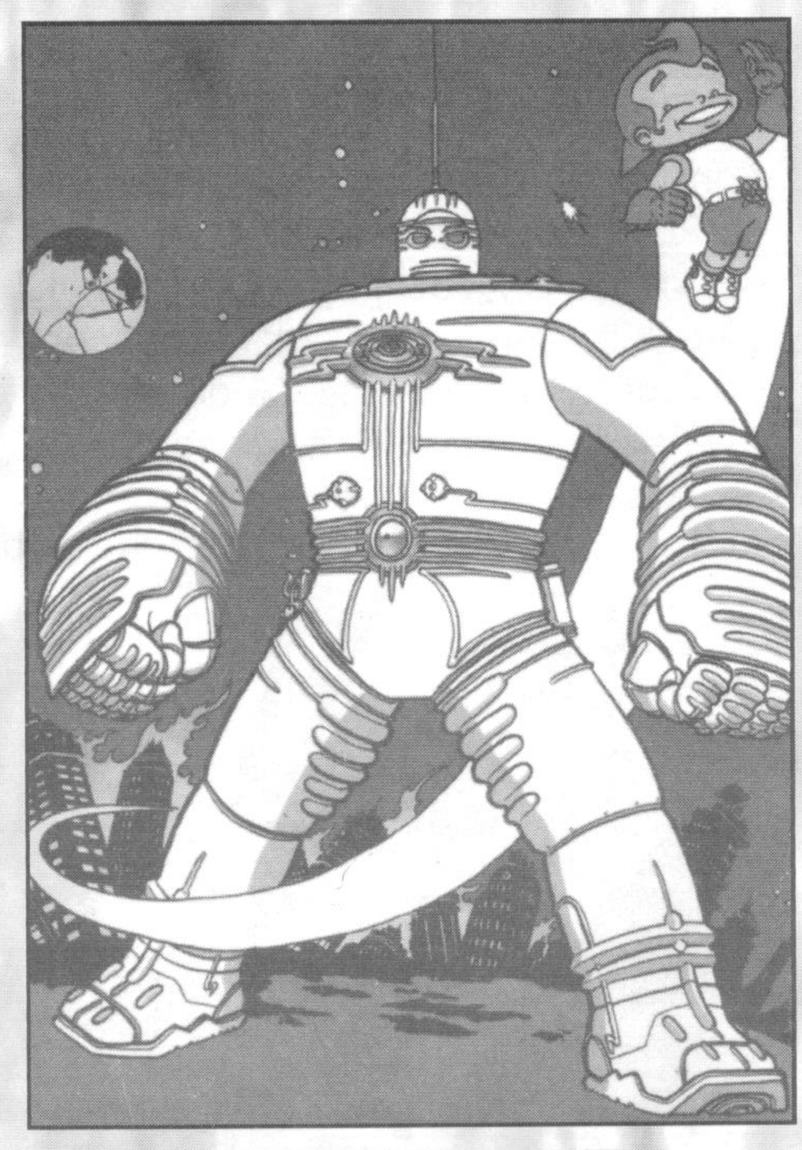
Dos nuevos Mangoides del universo Robotech, a saber: Robotech Special: Macross Missions-Destroid, la historia de un soldado reconvertido a piloto de Destroid (esa clase de mecha cañonero que siempre acaba barrido de cubierta por las ráfagas enemigas) durante el regreso del SDF-0 a la Tierra. Es decir, Robotech desde el punto de vista de los que mueren a paladas en las batallas («guardias, guardias»). Y Robotech: Cyber World-Secrets of Haydon IV #1, otro argumento colateral de The Sentinels. Para finalizar, sale al mercado Robotech: The Sentinels 3-in-1, que recopila las tres primeras novelas de McKinney de este segmento.

M.D. Geist #1, basado en el anime del mismo nombre. Ésto, más que un mangoide es un mangoideide (¡pégame, Javi, pégame, ya!), puesto que colaboran en la realización el habitual Tim Eldred y el mismísimo creador del anime, Koichi Ohata.

Antartic Press presenta, además de sus mangoides, un manga: Hurricane Girls #1, antología de historias cortas de Hiroshi Yakumo.

Como curiosidad, la editorial Anti-Ballistic Pixelations (va en serio) ofrece Gremlin Trouble, confeccionada mediante ordenador. A los aficionados a la infografía les recuerdo que en los últimos catálogos ha aparecido otra serie creada mediante CGI, Eye of the Storm. Estad al quite.

Esto es difícil de clasificar: The Big Guy and Rusty The Boy Robot #1, por Frank Miller y Geof Darrow, una especie de revisitación estilizada a las películas de Gojira y robots gigantes, por el autor que puso el manga en el boca a boca americano antes de aparecer Akira. Y la parranda empieza con un monstruo gigante atacando Tokyo, por señalar lo directo del homenaje.



Hey, otra aventura en mangoide de las Dirty Pair: Fatal But Not Serious #1, por Adam Warren. ¡En color! Por cierto, que The Dirty Pair: Sim Hell se vende ya en un tomo recopilatorio de tapa blanda.

—Señor, hemos localizado el Tetris... y a la cápsula espacial Findus III. Oooh, están... ¡Acopladas!
—Ya, Ligorito, ¿pero por qué ponéis todos esos ojos como platos y la mandíbula colgando?
—Pues... ¿no es ya la escena increible que nos deja a todos boquiabiertos y maravillados?
—Estoy rodeado de idiotas. Venga, tripulación, formen un grupo de abordaje, y tú, Borja-Eulalio, no disimules con la sonda de realidad virtual, que todos sabemos que estás jugando al Doom.
—Es que es una caña que te cagas, Capitán (Micky, ¿tú por aquí? —JJ).
—Mira que bien. Pues por educado y listo tú encabezarás el grupo.
—No vale. ¿Por qué no va el delfín primero?
—Porque tú eres más imbécil. Pero mira, es buena idea. A ver, Igor.
—¡...IGOR SE DIVIERTE...!
—Sí, anda, Igor, ¿por qué no te acercas al submarino y le echas un vistazo?
—¡...IGOR CAZA Y PESCA...!
—Ándale, ándale.

MANGA

¡MATAAAR! ¡DESTROZAAAR! ¿Cómo es posible que haya aparecido antes la continuación de Akira aquí en España que en los catálogos USA? Hacerme esto a mí, a mí que llevo esperando AÑOS a que Epic continúe con la serie. ¡Buu-huuuu hu hu hu (¡snort!)!

Cosillas de Viz: el Animerica Vol. 3 #6, dedicado a Osamu Tezuka y estrenando un nuevo shojo manga. Bio-Booster Armor Guyver: Revenge of Chronos es una novela gráfica de 192 páginas, en la que se inspiraron las dos películas que se han hecho de Guyver (la primera se estrenó en España como «Mutronics»). Nueva tanda de la saga de las sirenas: Mermaid's Mask, de la Takahashi. Nausicaä of the Valley of Wind Part V #1 inicia la

edición en tapa blanda de los últimos 8 capítulos de la serie (lo que significa quizás un par de años para su recopilación en librito, don't worry be happy). Y nueva miniserie de Alita.

Verotik edita Devilman, de Go Nagai, coloreado por ordenador.

Sí, la verdad es que no hay mucho de nuevo

VARIOS

¿Qué hay de nuevo, viejo? Veamos. Do-It-Yourself Japanese Through Comics (Book/Tape): sistema de aprendizaje del japonés para estudiantes, que usa tiras de cómic estilo manga para enseñar conversación. El cassette se compra por separado y no es imprescindible. The All-New How to Draw Art for Comic Books: un nuevo libro en que los artistas del cómic americano explican sus secretos y técnicas. El Comics Interview #148 es un especial Japanimación/Manga. El Animation Magazine de junio se dedica al festival de Annecy, una retrospectiva de 100 años de animación, la conexión con los videojuegos y demás aspectos de la industria que todo interesado por el medio debe conocer; el de agosto cubre el Siggraph, los creadores del Liquid Television, y el mundo de los SPFX. Comics & Secuential Art, de Will «Spirit» Eisner, vuelve a estar disponible. Ya sé que se ha publicado en castellano, pero es posible que queráis el texto en el inglés original. También sé que no es manga, pero Will Eisner es uno de los pilares del cómic americano (que no del cómic de superhéroes americano, no va por ahí la cosa), tanto como creador como investigador y profesor. Merece la pena.

Al fin tengo algunos diseños de Pocahontas que mostraros. ¿Qué os parece? La película la habrían de estrenar en los USA el mes que viene.

¿Sailor Barbie? Coincidiendo con el megalanzamiento de Sailor Moon en la televisión USA, allí van las muñequitas... pero es que parece que hayan partido de los moldes de la Barbie. En serio. Que sí. Mira que como no me creáis, por el poder de Luna, yo, Guerrero Luna, etc., etc., ¿eh?

El Protoculture Addicts #35 está dedicado al Shojo Manga y a las CLAMP. No voy a decir lo que me gusta la maquetación del PA otra vez porque las Jotas acechan. El V.Max Vol. 2 #4 trata, entre otras cosas, del nuevo Gatchaman (el «Comando-G», ¿os acordáis?), el Museo Osamu Tezuka, y el mundo de las Otakus femeninas.

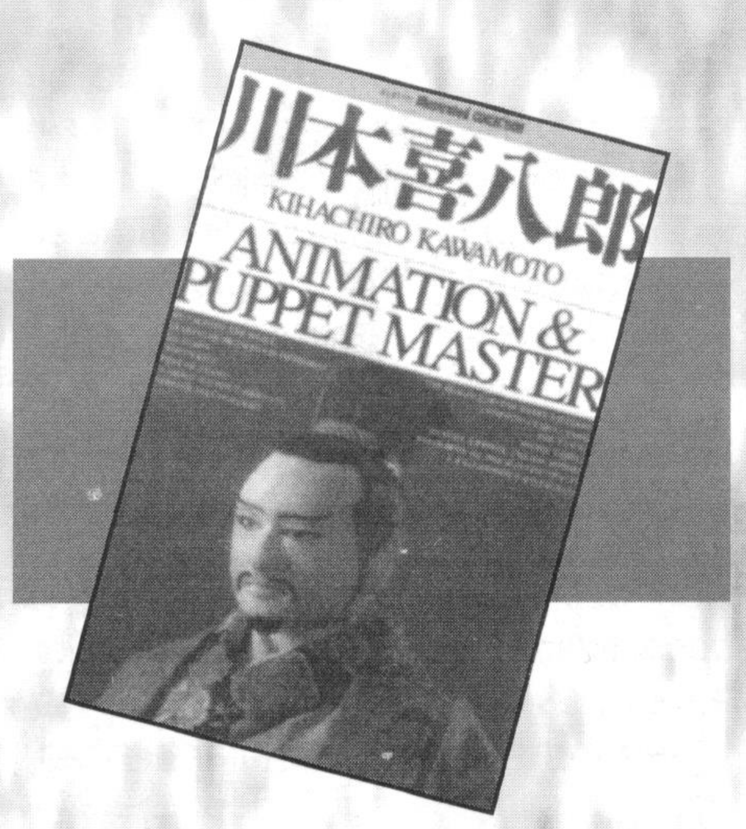
Cosillas de Gojira: The Pictorial Book of Godzilla: 40 Years of the History of Fantastic Movie Art (¡Ghiahh! 80 dólares). Hobby Japan-Extra Edition: Winter 1995, dedicado a la alegre pandilla de la isla Monster. G-Fan, tres cuartos de lo mismo desde el punto de vista cinematográfico y tocando el tema «Gojira en América». Noticias extrañas desde los USA: parece ser que cuando los técnicos de efectos especiales les dijeron a los de la TriStar cuánto dinero iba a costar hacer pelear a Gojira contra otro monstruo con las técnicas de Parque Jurásico, los escalofríos fueron realmente árticos.

Ya están disponibles los kits de Bandai de Macross Seven: los Valkyrie VF-19, VF-11 y VF-17, escala 1/144. Cada kit es en realidad dos maquetas: una en postura de Caza y otra en Battroid.

Diversos libros/portafolio: The Art of Natsumi Mukai Vol. #2: Wandal Wandering, 102 páginas, 8x12 pulgadas, y unos espantosos 60 dólares de precio. E-NU-MA E-LISH: The Collection of Works by Hitoshi Yoneda, unas 90 páginas, y más caro todavía.

How to Art Vol. 2: Mixed Media Lesson, con Mikimoto, Takada, las CLAMP y otros explicando sus técnicas con las acuarelas, los rotuladores, acrílicos, aerógrafo, etc. 162 páginas a color por 39.95 dólares. No está mal de precio.

Illustrated Labo. Special Vol. 4: Techniques for Comic Illustration. Por 27.95 dólares. 140 páginas, 70 en color.



Kihachiro Kawamoto Animation and Puppet Master (80 dólares... ¡otra vez!). Este libro trata sobre los trabajos de este maestro de la marioneta teatral tradicional japonesa.

Macross Plus: This Is Animation Special-Video Animation Series. El «Cómo se hizo» del calificado como «Top Gun» de la saga de Macross.

Neko No Ko (Kitten): The Collection of Computer Graphic Illustrations By Kazuhiko Tsuzuki. Grafismo por ordenador orientado hacia las «sexy robots» japonesas.

Y por cierto, no sabéis la de posters de mangas y animes originalmente impresos en España que están apareciendo en los catálogos USA.

—Informe, Comandante Walter-Conchi.
—Estamos muy mal, atrapados sin salida, no hay escape, traición sin límites, apocalipse now, ¡¡¡mamáááááá!!!
—Hum, ya veo, siga con la operación.
—¿Cómo que «siga con la operación»? Sáquenos de aquííí, hijo de puaaaiieeeghrr... ¡¡¡szzzxxx!!!
—Capitán, se ha cortado la comunicación con el grupo de abordaje.
—Sí, ya, mira, Ligorito, sepáranos unos cientos de metros y dispara los torpedos.
—Pero... ¿eso no agravará la situación del Comandante y sus hombres?
—Pero qué cosas tienes. ¿No es lo que ha estado pidiendo todo el rato?. A ver, así, qué explosiones más bonitas hace el VideoToaster de NewTek. Ya estamos a salvo. La Humanidad podrá descansar tranquila, si el imbécil del director no hace salir unos tentáculos de entre los restos del Tetris antes de que empiecen los títulos de crédito finales.
—Capitán, parece que el delfín quiere decirnos algo.

—Vaya por Dios. Me había olvidado del bicho. Va, mamífero del demonio, ¿qué quieres ahora?
—¡...IGOR MUTA...!
—¡Glabsf!

VIDEO

Akai Hayate Vol. 1: Hayate, el mejor guerrero de una sociedad secreta de ninjas que ha regido Japón desde las sombras durante siglos, mata al líder, su propio padre, y antes de ser ejecutado por sus ex-compañeros transfiere su alma al cuerpo de su hermana Shiori. Shiori es acosada sin conocer su poder, pero cada vez que éste surge, parte de su propia alma se desvanece. 55 minutos, subtitulada.

Be Forever Yamato: el Imperio Oscuro invade la Tierra y amenaza con destruirla con su bomba Hiperión si no se revela la localización del Acorazado Espacial Yamato. La tripulación del Yamato, en un intento de desactivarla, es transportado 200 años en el futuro, a una Tierra vencida. ¿Podrán regresar y cambiar la historia? 145 minutos, subtitulada.

Esto promete. Dragon Half Parts 1 & 2: un Caballero va y se casa con una Dragón femenino, y tienen una hija dragona llamada Mink, que se enamora de una estrella del pop, que resulta ser un destructor de dragones, que a su vez es deseado por otra princesa, y luego está el siniestro mago Rosario, y el buscafortunas Damaramu, etc. Es el género de comedia romántica fantástica violenta, supongo. 55 minutos, subtitulada, HiFi y master digital.

Crimson Wolf: una profecía afirma que, a no ser que se encuentre y destruya a tres personas que naceran con la marca del Lobo Escarlata, ocurrirá el fin del mundo. Esto complicará una expedición arqueológica que busca la tumba de Genghis Khan, entre intrigas internacionales y políticas. En inglés.

Kishin-The Symphony. Grabado en directo el 7 de febrero de 1993, la Shinsei Japan Orchestra y el Shinsei Nikkyo Chorus, dirigidos por el compositor de BSOs para Anime Kaoru Wada, hacen un «Grandes Exitos del Anime». Temas orquestales de Silent Möbius, Space Cruiser Yamato, Jungle Emperor y Kishin Heidan. Los actores de doblaje de Kishin Heidan cantan temas de la OVA y comentan aspectos de la producción. Subtitulada.

The Wings of Honnêamise: aunque se ha publicado hace poco en España (Royal Space Force. Alas de Honnêamise/Manga Video), recomiendo a quien pueda hacerlo que consiga la versión original subtitulada. Merece la pena el gasto.

Urusei Yatsura Whack Pack: para fundamentalistas, TODA la serie de Lum (16 vídeos con la serie de TV, 6 OVAs y cinco películas). El precio (ji ji): 540 dólares. Lo mismo digo con respecto a Kimagure Orange Road Collector's Suite, por 120 dólares.

Astro Boy: The Lost Episode. Se trata de un episodio de Tetsuwan Atom que no satisfizo a Osamu Tezuka. Aunque el Dios del Manga ordenó destruir todas las copias, la que ya se había enviado a los USA para doblar sobrevivió. Incluye un cameo de Kimba.

El Hazard/The Magnificent World: una nueva comedia fantástica por el equipo realizador de Tenchi Muyo. 45 minutos, subtitulada.

801 T.T.S. AIRBATS (Female Blue Sky Squadron), comedia que parte de la idea de un escuadrón aéreo femenino, con muy buenas escenas aéreas a juzgar por las fotos en los Animage y New Type. Tres episodios en 85 minutos, subtitulada.

Sword of Doom, una de las películas de samurais de imagen real más populares de los 60. Dirigida por Kihachi Okamoto, y protagonizada por Tatsuya Nakadai y el siempre agradecido Toshiro Mifune. Tiene la reputación de poseer las escenas de combate samurai más violentas y mejor coreografiadas del género. 120 minutos, subtitulada. Además, otra del espadachín ciego, Zatoichi: Masseur Ichi on the Road, más tajos todavía, 85 minutos, subtitulada.

Entre otras novedades: Gall Force 3; Devil Hunter Yohko 5: The Death of Yohko; Ninja Scroll; Lupin III: Mystery of Mamo; Ai City (en España Love City-Cartoonia —JJ); Angel Cop Vol. 1; New Dominion Tank Police (Dominion II); Goshogun-The Time Etranger; The Hakken-Den/Tale of the Eight Dogs Vol. 1; One-Pound Gospel; Sol Bianca 2; Speed Racer: The Movie; Space Battleship Yamato: The New Voyage.

Y se acabó. Petece una tila tras este atracón, ¿verdad?

Juan Gómez Martín

—«Hola, soy Bob Melarg, del Instituto Oceanográfico Worldial. Hoy hemos aprendido... absolutamente nada, jaté, Ji je je Ji je je Ji je... ¡¡¡jjjjjjjhh!!!»
Salen unos tentáculos de entre los restos del Tetris y se llevan el cadáver del panoli de Melarg. Aplausos.

Noticias España

En este número quería hacer algo más que no fuera comentar alguna película. Espero hacerlo bien. ¡Ah!, otra cosa, quiero dar gracias a JJ porque si no ahora estaría comiendo fabada en el monte Fujitsu. Domo arigatô!

Planeta-DeAgostini

Con dos stands completos en el Salón del Cómic de Barcelona, esta editorial sigue apostando fuerte por su línea manga (posiblemente la que les está salvando del descalabro económico). Su nueva Shonen Magazine ha resultado como se esperaba, es decir, serialización de obras superventas y un precio no demasiado exagerado, aunque de barato no tiene nada, visto el número de páginas y su regularcilla calidad. En fin, al menos es una nueva iniciativa en el campo editorial del manga en España, que estamos seguros que otros no tardarán en seguir si el invento demuestra ser comercial.

Continuemos, diciendo que la famosa Dragon Ball (ya muy cansina) ha vuelto a salir en manga, habiendo terminado la Serie Blanca, aunque con la particularidad de aparecer en formato «japonés». Los que busquen material nuevo, que se abstengan, porque lo único novedoso es la gorrita de Dragon Ball que acompaña al primer número, o el pin del segundo. A ver si adivino el tercero... ¿una bufanda?

Planeta-DeAgostini se ha dedicado últimamente a publicar obras en un solo tomo, en su mayoría de autores poco conocidos (quizá debido a su proyecto Shonen, para el que es posible que reserven a partir de ahora la mayoría de sus series). Su precio, 995 pts., es asequible y decente teniendo en cuenta el número de páginas y su buena encuadernación. Su último número se llama Dragón Milenario, otra de las obras del autor que se oculta tras el seudónimo Pure, como siempre, siguiendo el estilo de dibujo de Shirow.

A los que les gusten los ángeles, y más si luchan, ya tienen desde hace poco a la venta la segunda entrega de las aventuras de Alita, que a diferencia de la primera viene con las tapas glasofonadas. Cuidado, que el color salta un poco. También hace poco apareció la tercera entrega de Ranma 1/2, a un precio de 250 pts., con la misma encuadernación, y por tanto el mismo problema.

Dragon-Glènat

De esta editorial, para variar, no hay nada que co... ¡Dios mío! ¡Pero qué ven mis ojos...! Los números 34 y 35 de... ¡Akira! ¡Y juntitos! ¡¡Por fin, después de dos años!! ¡¡Hiiii...!!

Norma Cómics

En mi opinión, lo más interesante de Norma Cómics es su colección de Angel, el manga erótico de U-Jin (normal, no tiene novia... —JJ). Y al parecer ellos opinan lo mismo, así que coincidiendo con Ficomic '95, comienzan a publicar Visionary, una reciente obra del mismo autor, que a base de historias cortas demuestra que el erotismo no está reñido con la imaginación. Pues nada, nada, a vender, que son dos días...

Camaleón Ediciones

Y para vender, nadie como estos chicos de Barcelona, que parecen el Rey Midas, todo lo que tocan lo convierten en oro. Y para demostrarlo, multiplican su oferta. Ya hay nueva serie autóctona clónica de Toriyama: Kami Seeds, un nuevo ejemplo de cómo se puede dibujar como Toriyama sin serlo (y sin desmerecerlo), y el más claro ejemplo de que este autor y su obra Dragon Ball siguen siendo los más admirados en nuestro país. Por otro lado, abren un nuevo frente con Ryu, un producto idéntico al Shonen Magazine de Planeta, pero con obras dibujadas por jóvenes autores españoles fanáticos del manga.

Y, por supuesto, el número tres del inefable Dragon Fall, que continúa con las (absurdas) aventuras de Sosón Goku y demás pandilla. Merece la pena seguirla, pues mantiene la calidad vista en sus números uno y dos, pero sigo creyendo que, como el genial nº 0, ninguno. Por cierto, conocí personalmente a sus autores en Ficomic, y hay que decir que son calcados a sus autocaricaturas (e igual de cachondos). Y posiblemente a estas horas también ricos.

Vídeo

Y si en mayo, coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona, Cartoonia presentaba el comienzo de Green Legend Ran y el final de Urotsukidôji 3, junto a Love City (¡ojo!, que el título engaña), en junio continúan con Tenchi Muyo! y Moldiver. Y por si fuera poco, otro largometraje deToshihiro Hirano (Venus Wars, Arion): Devil Robot. Un mes duro para nuestros bolsillos...

...Porque por el otro lado del río aparecen títulos casi legendarios. Manga Video apunta muy, muy alto con sus últimos lanzamientos, y no contentos con editar en castellano la obra cumbre de GAINAX, Royal Space Force, sacan al mercado pesos pesados como la aclamadísima Patlabor The Movie o los primeros capítulos de la OVA insignia del género de fantasía: Record of the Lodoss War (Crónicas de la Guerra de Lodoss), cuya primera cinta contiene nada menos que los ¡tres! primeros capítulos de la OVA. Ab-so-lu-ta-men-te imprescindibles.

P.D.: Desde aquí quiero saludar a Jesús «Mangaka» Marugán, de Madrid, que ¡sabía quién era el Elfo Oscuro! (posiblemente gracias a mi impecable bronceado y mi soberbio físico de más de 1'85). Domo arigatô!

Elfo Oscuro *(el español)*

BASTARD!!

PROLOGO

Los hombres, con sus locos sueños de poder, habían despertado a un dios. En un día, Ansla·sax destruyó un mundo que necesitó cuarenta millones de años en nacer, y rió. Había abierto las fronteras de todas las dimensiones, creando un único universo desolado y marchito. Y al llegar la noche, el dios de la destrucción se alzó para ver su obra...

Muchas leyendas cuentan lo que ocurrió entonces. Algunos dicen que el señor de la destrucción quedó sumido en un profundo sueño; otros, que el mismo Dios, horrorizado por el sufrimiento de los hombres, bajó a la Tierra para detenerle, pero pasase lo que pasase, Ansla·sax había desaparecido. Los supervivientes miraron esperanzados hacia un mañana mejor, pero sólo para ver un mal mayor que se cernía sobre ellos: de entre las cenizas de un mundo calcinado se alzó un hombre con el poder de un dios.

Ansla·sax concedió a los hombres el don de una muerte rápida e indolora, pero aquel hombre disfrutó haciéndolos sufrir antes de acabar con sus vidas, poco a poco, deleitándose con su dolor y sus gritos de agonía.

El mal había vuelto a nacer.

Su nombre era Dark Schneider.

©Kazushi Hagiwara/Shueisha

Al hablar de *Bastard!!*, hablamos de la obra maestra de Kazushi Hagiwara, uno de los autores más importantes dentro del género que tratamos en esta revista. Pero yo aún diría más: *Bastard!!* es en mi opinión una obra maestra del cómic en cualquier género, en cualquier mercado, e incluso en cualquier época. Por si no lo he dejado claro en estas líneas, simplemente os diré que *Bastard!!* es, desde hace más de cinco años, mi colección favorita, no sólo de manga, sino de cómic en general. Y disculpadme si me voy por las ramas, pero quiero aclarar además que no soy ni uno de los hijos de marina que nuestro siempre genial Gómez describe en sus artículos, ni tampoco uno de los ya denominados hijos de Dragon Ball. He leído y sigo leyendo cómic americano, europeo y español, desde los clásicos Marvel y D.C. hasta nuestro inmortal Mortadelo y Filemón, y por encima de todas las cosas siempre he exigido un buen guión. Sí, vale, el dibujo es importante, pero si no tiene una historia que lo sustente, un cómic no es nada.

Parece curioso que esté diciendo ésto en una revista de manga, género al que se supone carente de guión por los críticos, y que basa su éxito en su atractivo dibujo. Quizás ésto sea verdad en parte, pero lo es sólo porque lo que hemos visto por estos lares es exactamente lo que es comercial: tías, robots y Gokus. ¿Es acaso ésto en lo que se basan todos los mangas? NO. Si creías que los guiones profundos y complejos era sólo para autores como Neil Gaiman o Alan Moore, intenta leer esta colección.

Breve introduccion socio-histórica

Kazushi Hagiwara y el Loud Studio (conjunto artístico compuesto por cinco colaboradores) vieron publicada la primera historia de *Bastard!!* el 15 del agosto de 1988 en las páginas del semanario Shonen Jump, un corto preludio de la obra titulado *Wizard* (hechicero). Según parece, tuvo una buena acogida, nada sobrenatural pero buena al fin y al cabo. Y así fue como siguió publicándose durante los dos años siguientes. En 1990, cuando la colección iba ya por su octavo volumen, comenzaron los problemas. Hagiwara, posiblemente uno de los autores más lentos de manga, pasó de publicar de siete a ocho páginas semanales (quien sea dibujante de cómic comprenderá la ironía de la *lentitud* de este autor) a seis, lo que no fue muy bien acogido por los redactores, quienes optaron por parar la publicación. Demasiado tarde, pues los lectores japoneses ya le habían cogido el gusto a la colección y enviaron millones (sí, no exagero, cuando los otakus japoneses quieren hacer algo, lo hacen a lo grande) de cartas pidiendo la continuación de la misma, y ante tal presión, los redactores decidieron darle un poco más de tiempo a Hagiwara para confeccionar su obra. Ante tal avalancha de fans, Jump Video decidió que sería el momento apropiado para animar las andanzas de Dark Schneider en la pequeña pantalla, y realizaron una OVA de cinco capítulos que en mi opinión desmerecen la colección de manga. Actualmente, ésta va por su número dieciséis, que ha tardado un poco en salir ya que el quinteto se tomó un respiro de tanto Dark Schneider con *Campus Guardess*. En estos momentos están trabajando en el diecisiete, supuestamente penúltimo tomo de la saga, aunque no podemos garantizarlo (vamos, hay tanta probabilidad de ello como de que JJ deje de deleitarnos alguna vez con sus jocosos comentarios).

OPINION

Me he jurado a mí mismo, aunque sólo sea por esta vez, tomarme el artículo en serio, y ya dejando los chistes de lado, os preguntaréis los que hayáis comprado los dos primeros volúmenes de la colección dónde está todo ese buen guión y toda esa genialidad de la que antes os he hablado. Para responder a ésto he de ser totalmente crítico. He dicho que la colección de *Bastard!!* rompe con los tópicos y se eleva por encima de la conocida —¡yo soy má fuelte que tú y ti ví a ganar!—. Mentí. Al hablar de *Bastard!!* podemos hablar de dos colecciones totalmente diferentes. Hasta aproximadamente la mitad del octavo volumen la obra pertenece a la saga «El Ejército de las Tinieblas» (nada que ver con la película), una colección graciosa, amena, e incluso en muchas ocasiones emocionante, pero en la que el autor no introdujo dosis decentes de la seriedad que estaba a punto de llegar, lo que nos deja una obra que ciertamente peca de las típicas situaciones del género, aunque no por ésto haya que despreciarla, ya que es en sí mucho mejor que la mayoría de obras que vemos por aquí. Pero si la comparamos con su hermana mayor, queda terriblemente rezagada. Y luego está, a falta de un nombre mejor para denominar al conjunto de minisagas que la componen, la etapa adulta de la colección. En ella sí que podemos encontrar la obra de un auténtico genio; los personajes, meros arquetipos (influen-

cia de mis exámenes de literatura) hasta el momento, comienzan a desarrollar una profunda psicología que los caracterizará y definirá a lo largo de la colección. El guión, hasta entonces basado únicamente en los combates contra enemigos cada vez más poderosos, comienza a definirse realmente, exponiendo grandes dosis de misterio entre los distintos temas y subtemas. Finalmente se abarcará la pregunta: ¿quién es Dark Schneider y cuál es su origen?, que durante la primera saga ni siquiera tiene importancia. Incluso el dibujo, hasta entonces definido con unos trazos rápidos y descuidados, será cada vez más y más perfeccionista, superando a cualquier otra colección (vale, vale, el dibujo también tiene importancia). Toda esta seridad no quiere decir que la serie abandone los gags humorísticos, sino todo lo contrario. Cada vez serán mejores y más paródicos, pero sabiendo guardar más la compostura y no exagerando en ninguno de estos aspectos. Así, de nuevo afirmo que *Bastard!!* es y será el clásico más grande que pueda jamás publicarse.

¿Publicarse? ¿He dicho publicarse? Mira por dónde ahora que hablamos de publicaciones creo que alguien ha empezado a publicar en España *Bastard!!*. ¡Huiii! mira por dónde, si son nuestros amigos de Planeta Agostini. Analicemos detalladamente la situación. Planeta nos prometió editar colecciones en formato japonés, y ante todo quiero felicitarles fuera ya de toda ironía por la excelente calidad de la edición (aunque 1200 ptas por cada tomo resulta un poco excesivo).

Vale, ya se han acabado los aplausos, porque ahora observaremos críticamente la edición. Simplemente podríamos decir que es desastrosa en muchos sentidos. La parte gráfica ha sido descuidada en el proceso de eliminación de onomatopeyas, produciendo en muchas ocasiones auténticos emborronamientos sobre todo en las entintadas directamente en grises, en las que para solucionar los posibles problemas, simplemente han aplicado mucho Tipex. Pero bueno, aún así sigue manteniendo un nivel aceptable de calidad, y posiblemente sólo los perfeccionistas puedan encontrar motivo de queja.

La traducción, eso sí, es un fenómeno aparte. Precisamente yo del equipo MangaZone no soy uno de los que poseen más conocimientos de japonés (yo más bien diría todo lo contrario), pero sólo con echar un vistazo a la versión original se aprecia ya el *correctísimo* tratamiento que ha sufrido la española, sobre todo en lo que se refiere a nombres. Para diversión del público podríamos citar unos pocos ejemplos, empezando por el nombre de los conjuros: supongo que con la práctica algún día acertarán alguno, porque por ahora ni se han acercado; me encantó ver traducciones como Benom, cuando lo que están diciendo realmente es Venom (veneno en inglés); Mashin-ken, que se lee ma (demonio) shin (dios) ken (golpe) y que podría traducirse como la técnica del dios demoníaco; o mejor todavía, Murasamebredo, menuda palabrita para realmente ser Murasame blade (es decir, espada murasame). Vale, reconozco que éstos son tan sólo pequeños errores que al final podríamos pasar por alto, pero cuando ésto lo aplicamos al traducir los nombres de los personajes no podemos verlo de la misma manera. Por favor, un poco más de seriedad, Ansurasax es una tradución muy literal, pero la correcta es Ansla·sax, que está escrita en caracteres alfabéticos occidentales en la ficha del personaje que aparece en el volumen trece, pág. 15 (izqda-abajo); o la princesa Shila, que tampoco está propiamente mal traducido, pero que obviamente se refiere a la fonética del nombre inglés Sheila. Y aunque al fin y al cabo estos son sólo errores menores, hay otras cosas en las que es simplemente ilógico equivocarse si se hubieran tomado alguna molestia, como Los cuatro jinetes del apocalipsis. Hombre, supongo que lo habrán traducido así porque van a caballo, ya que los kanjis citan textualmente los cuatro señores de la guerra. Mejor incluso es traducir Ashes (ceniza) Nei, por Ashies, cuando prácticamente en cada número aparece la escritura correcta de este nombre en nuestro propio idioma, al igual que Karls, que aparece todo el rato en español como Kall=su. Pero fuera ya de toda calificación como error está la traducción de los nombres de los protagonistas, que simplemente se ha inventado. No existe manera alguna de traducir sus nombres como Tia Noto Yoko, y muchísimo menos como Lucer. No se si es que éstos les gustaban más, pero no se me ocurre ninguna otra razón para hacerlo, porque no puede ser un error de traducción ya

©Kazushi Hagiwara/Shueisha

que los nombres de Rusie Ren Ren y Tiara Nort aparecen bastante claramente en las fichas de la colección, como podemos observar en la galería de personajes.

ALGUNAS CURIOSIDADES

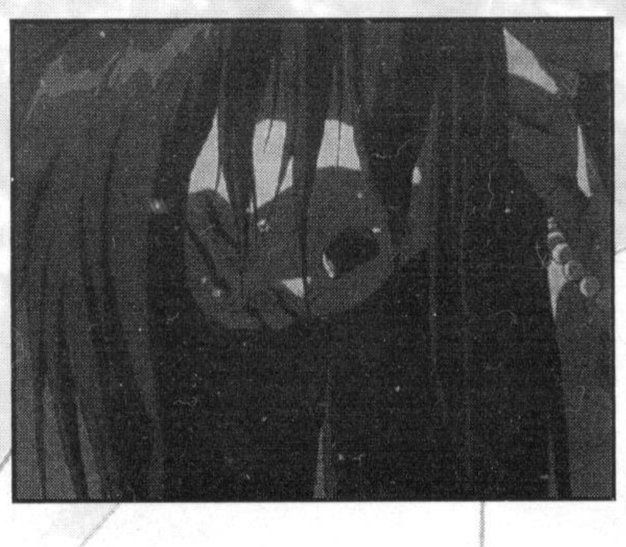
Hay tantas cosas que decir y tan poco el espacio que me ha cedido JJ (sí, poco, qué pasa) que no sé por dónde empezar. La obra de Hagiwara tiene tantas curiosidades como volúmenes, pero quizás la que más destaca de entre todas ellas sea su relación con la música Heavy. Es sabido por todos los fans de Kazushi que es un fanático en cuerpo y alma de esta música, e incluso dibuja las hojas de la colección de *Bastard!!* escuchándola (es obvio suponer entonces lo que le desagradó de la música de la OVA). Así pues, vemos costantes reflejos de sus gustos en la obra, ya que los hechizos comunes que utilizan Dark y los cuatro señores de la guerra están extraídos de los nombres de los más conocidos grupos y sus canciones, como Testament, Venom, Wasp,... Incluso el mismo nombre de Ansla·sax, según declaraciones del mismo autor, está basado en el popular grupo Anthrax, una de las posibles interpretaciones de su nombre.

Y cómo no, la otra reconocida afi-

ción de Hagiwara, los juegos de lucha, ha dejado otra profunda muesca en su obra. En algunas ocasiones, cuando los personajes utilizan sus habilidades especiales, Kazushi nos muestra en el márgen de la página cómo se debería realizar ese conjuro en una recreativa (además de las comunes alusiones a golpes de conocidos arcades, ya que incluso veremos a Yoko realizar la *spinning bird kick* de Chun Li).

Y para finalizar destacaremos las continuas parodias que Hagiwara realiza de toda obra imaginable. ¿Eh? ¿Pero qué hace Abigail arrancándose un ojo, poniéndoselo en el pecho y gritando: «¡Abigail Cristal power... Make Up!» mientras unas cintas multicolores envuelven su cuerpo? ¿Eso no es Sailor Moon? ¿Y por qué Dark se está comiendo un... totoro? ¿Y eso que escupe no es Porco Rosso? Realmente no parece que ninguna obra puede salvarse de las parodias de este mangaka. Pero quiero dejar muy presente que todos estos gags no llegan en ningún momento a romper con la tensión del ambiente creado por Hagiwara, sino que se limitan a aportar el matiz de buen humor a la obra.

DARKMIND



Bastard!! en la pequeña pantalla
La OVA

Como comenté antes, el creciente éxito de la colección hizo que los señores de Jump Video creyeran que, a pesar de estar tan sólo a mitad, era el momento apropiado para lanzar al mercado una OVA de cinco capítulos narrando las aventuras del egocéntrico archimago. Así, el 25 de agosto del 92 se puso a la venta el primer episodio, que apenas abarcaba la mitad del primer volumen. La saga tuvo un éxito moderado, no llegando a alcanzar a su hermana de papel. La animación era bastante buena, pero aunque tenía momentos brillantes, especialmente cuando D.S. se disponía a realizar un conjuro, otros resultaban quizás un poco mediocres, haciendo el conjunto un poco inestable. El diseño de personajes no está mal, pero tampoco es en absoluto ninguna maravilla. Yoko resulta demasiado infantil, y las caras frontales de Dark son probablemente la parte más penosa del conjunto. La historia sigue un poco los acontecimientos del manga, pero los de los primeros volúmenes, siendo más de acción y combates que cualquier otra cosa. Curiosamente, la banda sonora, que no es en absoluto mala, fue la parte que más críticas recibió por parte del autor, ya que no resultaba lo tétrica y al tiempo marchosa que éste pretendía. A pesar de todo, la OVA es bastante recomendable, aunque sólo sea para ver nuevas aventuras del siniestro nigromante.

©Kazushi Hagiwara/Shueisha

LA HISTORIA

Y fueron los mismos hombres quienes propiciaron la caída de su civilización.

La vanidad les impulsó a creer que podrían doblegar fuerzas que estaban más allá de toda comprensión, fuerzas que Ansla·sax usó para destruirles. Y así, el conflicto del globo terráqueo desniveló los poderes de la luz y las tinieblas, reanudando su interminable lucha en el planeta azul, y vertiendo todas las realidades multidimensionales en el paradigma temporal en el que se había convertido la Tierra. Finalmente todo terminó cuando el mismo Ansla·sax fue abatido por una colosal criatura de inimaginable poder.

Todo parecía haber terminado, y los pocos supervivientes, tanto humanos como seres exiliados, se prepararon para reconstruir sus vidas, desconociendo el mal que nacería de esa tierra devastada y marchita. De entre las ruinas de lo que fue un enorme edificio científico se alzó un ser ilimitado e inmortal. Dark Schneider, el señor oscuro, disfrutó causando dolor a todos los supervivientes de la destrucción final, por el mero placer de hacer daño. Durante los cuatrocientos años que duró su reinado de terror, sumió a la humanidad en una era oscura de destrucción y muerte como jamás se había conocido. Pero a tan sólo quince años del comienzo de nuestra historia, justamente cuando D.S. se disponía a acabar con los últimos reductos de resistencia, el inmortal hechicero fue detenido al fin...

Pero antes de morir, se conjuró a sí mismo en el cuerpo de un bebé recién nacido, y antes de que la reencarnación estuviese completada, fue encerrado en el niño por el señor de los sacerdotes, quien encargó a su hija Yoko que lo cuidase como si fuese su propio hermano.

Y a la edad de catorce años, el sello que mantenía al señor oscuro en el interior del niño fue roto por su hermana, propiciando el retorno del que en su día fuera el señor de la Tierra.

Tras su desaparición, sus cuatro discípulos decidieron continuar con el sueño de su maestro, sirviendo a un señor mucho más poderoso de lo que Dark podría ser nunca, Ansla·sax, el antiguo dios oscuro que destruyó la Tierra. Así, D.S. resurge del más allá, influenciado por los recuerdos y la mente del niño, para enfrentarse al ejército del que una vez fue líder. Sin embargo, los cuatro señores de la guerra, que notaron la resurección de su maestro, intentaron a toda costa atraerlo al lado oscuro, y para descubrir los detalles de su vuelta, Gara, el supremo maestro ninja, secuestra a Yoko para intercambiarla por D.S. Sin embargo éste, lejos todavía de verse obligado por alguien a hacer lo que no desea, decide rescatar a su hermana y acabar con su antiguo discípulo, por lo que se dirige a la fortaleza de este último y, tras destruir las defensas arcanas que rodeaban la zona, vence al maestro ninja con una facilidad aplastante. Éste, impresionado por su maestro, decide unirse de nuevo a él, y siguiendo sus órdenes, defiende el reino de Meta·licana de los ataques de su mismo ejército, mientras que Dark intenta seducir a su antigua amante Ashes Nei, quien todavía le guarda rencor por engañarla y abandonarla por un pequeño harén de unas doscientas mujeres (¡mecachis!, qué celosa, es que uno no puede tener un desliz) y envía a sus seguidoras, las tríadas, a acabar con él, obviamente sin éxito ya que las dos mujeres del grupo se enamoran de él, y el señor de los vampiros, Diamond, queda atado a D.S. por toda la eternidad por un hechizo.

Nei, finalmente, decide enfrentarse a Dark en persona, pero para asegurarse de su lealtad, Abigail utiliza el encantamiento de la uña azul, que la transformará en un ser menor a menos que bañe sus manos con la sangre del corazón de D.S. Pero en Meta·licana la semielfa se enfrenta primero a Gara, a quien consige derrotar con grandes difilcultades, y sólo la oportuna llegada de su señor salva a su compañero de la muerte a manos de Nei. El combate entre ambos es encarnizado, pero Dark se ve incapaz de matar a la joven a la que él mismo crió. Finalmente, cansado, utiliza todo su poder, derrotándola, por lo que ella comienza a cambiar por el hechizo de Abigail, ante lo cual Dark decide arrancarse él mismo el corazón. Con su amado entre los brazos, Nei jura venganza. Pero el señor oscuro no estaba dispuesto a morir otra vez, y con sus poderes regenera el cuerpo sin vida de Rusie, y junto a sus dos discípulos, acaba con los generales de Abigail y se enfrenta a su jefe. En el combate final, ambos encuentran la muerte.

Este breve resumen recoge los ocho primeros tomos de la colección, la parte en mi opinión más «cutre», podríamos decir, del conjunto. A partir de aquí comienza una de las mejores sagas que jamás he leído, y os recomiendo que la tengáis muy en cuenta, a pesar del aparente aspecto tópico de los primeros números, como una de las mejores obras que se pueden leer, no sólo de manga, sino de cómic en general.

DARK SCHNEIDER. Dark el exterminador.

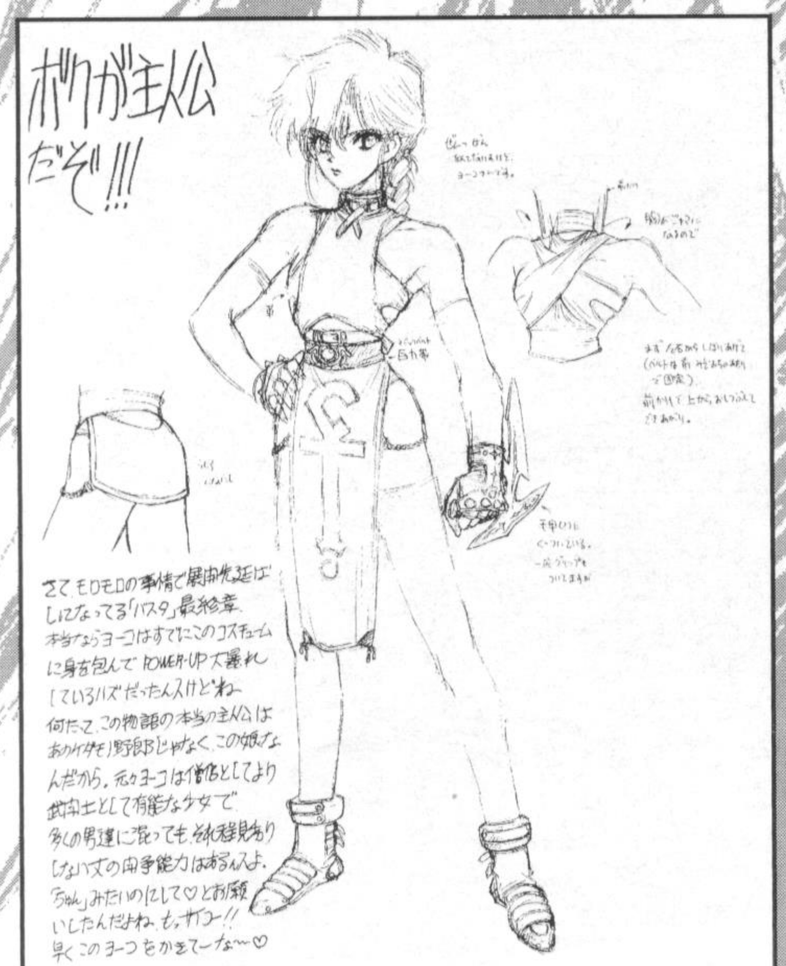
D.S. era un dios inmortal, imparable e ilimitado, un sádico despiadado que sólo podía pensar en la destrucción y el sexo. Durante los cuatrocientos años que dominó la Tierra demostró una capacidad sin igual para causar sufrimiento a todos los que le rodeaban. Pero tras su muerte y posterior resurrección todo cambió para el señor de las tinieblas. La dominante mente de Dark queda influida por la inocencia de Rusie, y tras quince años encerrado en el cuerpo del niño, el inmoral señor oscuro comienza a conocer los sentimientos que durante cuatro siglos había ignorado. Es justamente en esta dualidad de almas donde radica el auténtico encanto del personaje. Poco a poco a lo largo de la colección, D.S. irá liberándose de la mente del joven, recuperando así sus mermados poderes y parte de su antigua maldad, pero incluso libre ya de la parte benigna de su ser, los recuerdos de la vida de Rusie siguen torturándole, lo que le hace reconsiderar los valores que hasta entonces creía ciertos.

GARA, SUPREMO MAESTRO NINJA.

Posiblemente se trata del más débil de los cuatro, pero también es uno de los personajes más carismaticos de la saga ya que, aunque Gara no es en absoluto un sádico despiadado como su maestro, mantiene su misma obsesión por cualquier mujer que tenga la desgracia de caer en sus manos. En cuanto a su pasado, no es tan sombrío como el de sus compañeros, y fue su sobrehumano entrenamiento lo que le permitió convertirse en uno de los discípulos del archimago. Pero a pesar de formar parte de los señores de la guerra, no se siente unido a ellos, y lo único que le ataba al grupo era el aprecio por su señor. El amor que sentirá por Nei le corroerá las entrañas, ya que por más que lo intente no conseguirá nunca que la semielfa abandone a Dark.

KALL=SU EL SEÑOR DEL HIELO

Kall, conocido desde la caída de Dark como el nuevo señor de las tinieblas, es el más joven y poderoso de los cuatro señores de la guerra. El joven esconde tras su aparente maldad una vida desgraciada. Desde su infancia ya poseía unas incomparables habilidades sobrenaturales, pero los otros niños, desconociendo sus poderes, normalmente se cebaban golpeándolo ya que era una criatura pequeña y débil. D.S. se convirtió en su maestro y único amigo. Pero una sombra le acecha tanto en su pasado como en su futuro, y será en los últimos tomos de la colección cuando se descubra el origen de sus oscuros poderes y el papel que Ansla.Sax ha jugado en ellos.



TIARA NORT YOKO

Yoko, al contrario que D.S., quien sigue siendo durante todos los volúmenes el mismo sádico psicópata que es al principio de los mismos, se convierte en una mujer adulta abandonando su estado juvenil al concluir la primera parte de la colección. En los primeros ocho volúmenes, Yoko es tan sólo una diecisieteañera patosa y malhumorada que no comprende aún la seriedad de la situación en la que se halla. Queda fascinada desde el primer momento por ese enigmático hombre que dice amarla, y que cree tan sólo una faceta de su hermanastro. La relación que se establece entre ellos puede clasificarse bajo el ya clásico título de triángulo, ya que la joven comienza a ver la luz que se esconde tras la sombra de D.S., un ser, una personalidad totalmente diferente a la de Rusie, lo que hace que se cuestione a quién de los dos ama en realidad. Finalmente, en la segunda parte de la colección, encontraremos ya a una Yoko adulta y responsable, convertida en una poderosa clériga como su padre, que comprende con tristeza la dualidad hacia la que está dirigiendo su amor.

ASHES NEI, LA SEÑORA DE LA TORMENTA

Nei es la única mujer de los cuatro señores de la guerra, y la única joven a la que Dark Schneider parece haber amado. Se trata de una mestiza de elfo oscuro y ser humano y ya ha vivido más de un siglo, lo que correspondería en edad aproximadamente a veinte de nuestros años. Potencialmente, ella misma afirma que es tan poderosa como el mismo Dark e incrementa sus habilidades mágicas utilizando la espada del dios del trueno. Aunque considera a Gara como algo más que un simple amigo, su amor hacia Schneider es indudable. Sin que le importe incluso si la traiciona, seguirá amándolo con todas sus fuerzas llegando hasta a morir por el. Nei tan solo era una niña pequeña cuando se encontró con Dark. En las décadas consecutivas D.S. cuidó de ella como si fuese un padre, enseñándole todos sus secretos.

GALERIA DE PERSONAJES

ABIGAIL

A su manera, Abigail es un enigma semejante a D.S. Es casi tan viejo como su propio maestro, pero sus objetivos no están tan claros. Durante todos los años que estuvieron juntos siempre pretendió la caída del archimago, pero mientras Dark poseía la plenitud de sus poderes, su discípulo comprendía que era inútil tratar de oponerse al señor oscuro. Pero tras el caos que provocó la desaparición de Dark Schneider, vio una oportunidad para alzarse con el poder absoluto, despertando al caído dios de la destrucción Ansla.Sax. Como nota anecdótica, establece una extraña relación con Yoko, asumiendo el curioso papel de mentor de la joven. Pero sus auténticos planes no se descubrirán hasta el mismo final de la saga...

RUSIE REN REN

Rusie Ren Ren es un ángel, quizás en los dos sentidos de la palabra. A la edad de quince años es el ser más puro e inocente que jamás ha conocido el mundo. Como si de un recién nacido se tratase, es el supremo opuesto a Dark Schneider en todos los aspectos de su ser. Y al igual que éste, ama a su hermana Yoko y compite contra él por su corazón. Parece que su lado oscuro ha absorbido toda la maldad que el niño debía haber asimilado con su edad, pero la verdad es mucho más terrible: el inocente Rusie esconde secretos que ni tan siquiera D.S. conoce; su poder es el de un dios y su nombre se susurra con miedo en los cielos y los infiernos... el ángel caído, Lucifer.

Devilman
El nacimiento

No es que yo sea un gran especialista en el género del terror, ya sea en películas de personajes reales o en films de animación. Aún así, me considero más o menos capacitado para poder realizar una corta y explícita crítica «constructiva» de Devilman. Como principio se puede empezar con una pequeña sinopsis de lo que trata este vídeo. Por lo que se ve, hace muchos, muchos años (remontémonos a la era de los dinosaurios) existían junto con estos "pequeños" reptiles unos seres denominados demonios ("uséase" bichos muy feos y con "mu" mala uva). Estos demonios desaparecieron con las glaciaciones, y en un estado de letargo han llegado hasta nuestro tiempo. Y cómo no, estos «seres» tienen la intención de adueñarse de lo que es ahora nuestro mundo (originalidad por los cuatro costados). Hasta aquí todo es normal, pero llegados a este punto la cosa se sale de sus raíles pues la humanidad no tiene la menor idea de lo que estos «bichitos» se traen entre manos, mas para defendernos aparece un joven dispuesto a luchar por todos nosotros (cuanto heroísmo). Si no lo habéis adivinado, se trata de nuestro protagonista: su nombre es Akira, y su intención será la de dejarse poseer por un demonio intentando no perder el control, adquiriendo de éste sus maravillosos poderes (que de maravillososos tienen poco, yo diría más bien poderes sangrientos) y así poder enfrentarse al mal con sus propias armas.

Más o menos de ésto va la «peli». No es que tenga un argumento de lo más original, ni tampoco quiero decir que sea el non plus ultra de la singularidad. Pero por lo que a mí respecta me ha gustado, el vídeo tiene toques de H.P. Lovecraft —bueno, se puede decir que todas las películas de demonios tienen toques Lovecraft—, pero ésta en particular contiene algunas escenas que verdaderamente lo recuerdan.

En lo que refiere a la animación, es buena, continua, y bien detallada. No se puede esperar encontrar una obra maestra (ya tiene bastantes años a sus espaldas) pero las hay peores (y son muchas). El diseño de los personajes refleja el estilo típico de Go Nagai, pero un poco depurado, sin tantos ángulos en las caras. No en vano, se trata según muchos del mejor trabajo del creador de Mazinger Z. Por lo que respecta al sonido, perfecto, muy bueno (y ésto no es cosa fácil de conseguir). Pese a algunos errores, me ha gustado mucho, los doblajes son buenos, la banda sonora está muy lograda, y la banda Hi-Fi es de lo mejorcito que Manga Video ha logrado producir desde que está en el mercado.

¿Y qué más se puede decir? Que en la película se nota el estilo que ha hecho famoso a Go Nagai. En ella encontramos la típica discoteca (según me han dicho, estas escenas le encantan a nuestro artista), la violencia chorrea por toda la cinta, veremos monstruos, misas negras rockeras, sangre en la misma sangre, puñetazos, tripas, sesos, y un sinfín de órganos intestinales fuera del lugar que les corresponde. Además, las posesiones son bastante estrafalarias, y algunas muertes de lo más original. Pero que nadie me tome por un pacifista radical: si bien reconozco que lo mío no es la violencia descontrolada, no la critico, la considero buena y hasta a veces divertida mientras no salga de los canales donde debe estar, o sea, que se mantenga en las páginas de los mangas, en las pantallas de cine y televisión.

Ahora bien, una cosa que me decepciona es la falta del erotismo que los distribuidores de este vídeo advierten a los compradores. Muy señores míos, ¡¿dónde está?!, porque yo no he encontrado nada que se salga de lo normal, tres o cuatro tetas y poco más. Si eso es lo que consideran «¡alto contenido erótico!» no digo nada, pero si es una estrategia de mercado enfocada a lograr una mayor cantidad de ventas me parece de lo más sucio y ruin. Otra decepcion: lo que yo creía que era una película entera se convierte al final en un capítulo en el que se nos deja con la miel en los labios. Ésto no se hace, en ningún lugar se nos advirte que esta cinta tenga continuación, y cuando te sientas todo ilusionado esperando encontrar un principio y un final, te llevas el chasco de que te tienes que gastar otras dos o tres mil cucas para enterarte de cómo continúa.En definitiva, la película buena y el estilo decente, todo un clásico del anime que por fin llega a nuestro país, pero con una distribución y venta que, más que engañosas, resultan demasiado ambiguas.

Gonzalo B. Tello

(MAKAITOSHI) Monster City

<SHINJUKU>

Tras la aparición en España de Wicked City, cae en nuestras manos otra ciudad malvada, ésta con nombre diferente y con personajes igualmente distintos: Monster City.

Como es de imaginar, este video es una nueva presentación del Tokyo contemporáneo dominado por fuerzas malignas, que en un arranque de originalidad, han decidido que su dimensión es harto aburrida y prefieren mudarse de barrio, o mejor dicho mudarse de dimensión. Y aquí es cuando empieza la diversión.Todo comienza con un combate en la azotea de un rascacielos, entre un tal Rebi Ra y Gernichiro Izayoi. El primero defiende los intereses del mal, y el segundo defiende los intereses del bien (como decía, originalidad ante todo), pero para desgracia del segundo, el tal Rebi Ra es muy poderoso y le vence. A partir de ese momento el centro de Tokyo (concretamente el barrio de Shinjuku) es devastado por los poderes diabólicos y separado del resto de la ciudad. Así se crea la denominada Ciudad Monstruo. Rebi Ra tendrá un plazo de diez años para transformar la ciudad monstruo en una ciudad donde reine el caos y la muerte. De esta forma los demonios podrán tomarla y desde ella conquistar nuestra dimensión. Cuando ya expiran estos diez años, Kioya, un joven estudiante hijo de Gernichiro, es convocado por el mestro de su padre para que acabe lo que su progenitor no pudo terminar. Kioya, junto con Sayaka, hija del presidente de las Naciones Unidas, y un niño llamado Chibi (que, si no me equivoco, significa «pequeño») que lleva viviendo en la ciudad monstruo desde que ésta se separó, se enfrentarán a Rebi Ra y sus secuaces con el fin de evitar la llegada de los demonios a esta dimensión.

Tras un argumento de lo más sufrido, encontramos una película de gran calidad gráfica. La animación es sensacional, de gran fluidez. El diseño de los personajes es bueno, manteniendo la misma línea y calidad que los de «Wicked City»; los demonios están bien conseguidos, no son nada fuera de lo normal pero cumplen bien con su cometido; los decorados realizan su función, y los efectos gráficos no están nada mal (aunque como siempre se podrían haber hecho mejor).

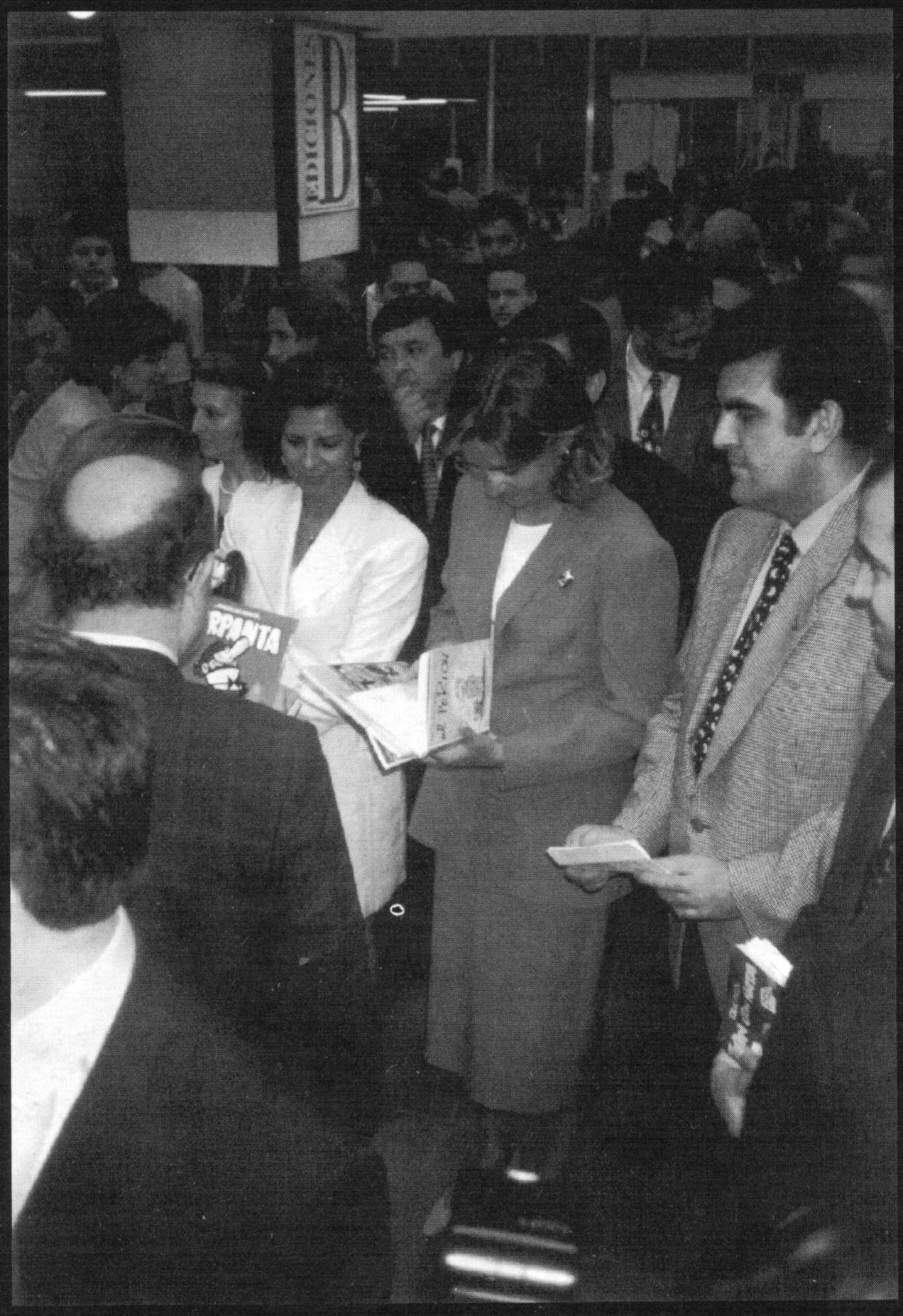
¿Qué se puede decir de lo que oímos en esta cinta? Bien, el sonido es bueno, pero la banda Hi-Fi es de lo peor que he escuchado en bastante tiempo. Señores, parece mentira que con una tecnología tan avanzada en doblajes, ustedes logren hacer lo imposible: lograr que el sonido se distorsione. Por lo que llevo dicho hasta ahora da la sensación de que quiera hundir esta cinta. Ni mucho menos, todo lo contrario, me ha gustado mucho, y por ésto critico sus faltas tan ferozmente, porque se podía haber sacado mucho más de esta película. Si de mí dependiera le daría un seis en la escala del cero al diez. Pero como siempre la decisión final no es mía sino del consumidor, y a vosotros os toca decidir si os gusta o no y qué puntuación le dais.

Gonzalo B. Tello

FICOMIC '95

Finalmente, y contra los pronósticos que se hacían el año pasado, no sólo se ha podido celebrar en la Estación de Francia, sino que se han conseguido dos andenes más para llenarlos de stands. Muchos de estos nuevos stands eran de lo que os podéis imaginar. Aparte de las ya viejas conocidas tiendas especializadas en manga Tonkam de París, Totsu Trading y Renraku, este año también hacían acto de presencia la librería Samourai, que se encuentra a las afueras de París, la nueva Chunichi Comics de Barcelona, la importadora Sunshine, etc...

Y claro, a mayor oferta, menor precio. Así que se podían encontrar muy buenos cómics a mejores precios. El merchandising diverso también se podía adquirir a precios muy asequibles: CDs, posters, figuras, shitajikis, rami cards, muñecos de todos los tipos, videojuegos rarísimos... y además, según nos contó nuestra amiga Rosa Oya, el sábado (nosotros estuvimos presentes sólo el jueves) se suspendió varias veces la venta de entradas debido a la gran afluencia de público, que abarrotaba los andenes ocupados por los stands distribuidores de manga.



Como nota anecdótica (o como la guinda del pastel), hay que señalar la visita al Salón por parte de la Infanta Cristina y la ministra Alborch en la mañana del jueves, y la especial atención al evento mostrada por prensa y televisión, lo que demuestra que el mundo de la historieta va abriéndose poco a poco paso hasta el sitio que le corresponde dentro del mundo de la cultura.

Sin embargo, tras salir de allí una sensación muy extraña recorrió las mentes de todos nosotros: ¿hasta dónde podría llegar el fenómeno manga

...Y EN SEVILLA

VICEVERSA
PIN'S, ROL & VIDEO GAMES
PLAZA CRISTO DE BURGOS 26
41003 SEVILLA/T.(95)4564957

VIDEOJUEGOS
MANGAS
Y OBJETOS
EXCLUSIVOS
DE
IMPORTACIÓN.
ENVÍOS A
TODA
ESPAÑA

¡YA ERA HORA!
VEN A LAS MEJORES
TIENDAS LÚDICAS
100% SEVILLANAS

¡DÍSELO CON MONSTRUOS
VIDEOJUEGOS
Y VIÑETAS!

en España? Resultó lamentable darse cuenta que el peso específico del Salón lo soportaban los stands llenos en su mayoría hasta los topes de mangas, posters y demás parafernalia japonesa. Tan sólo casos puntuales, como los stands de Planeta, Norma, Ediciones B, Games Workshop o alguno que otro más, es decir, los correspondientes a editoriales promocionando sus propios productos, mostraban obras no japonesas. Por no haber, no hubo ni siquiera la habitual dedicatoria del Salón a un país en concreto, a sus autores y a sus obras. Por no hablar del escuálido, si no penosamente vacío, aspecto del área internacional reservada a las grandes editoriales extranjeras.

En definitiva, un Salón el de este año en el que la presencia del manga y el anime ha sido si cabe mucho más notoria que en el dedicado al propio Japón, copando la —casi— totalidad de la atención del público y los expositores. Parece mentira que lo tengamos que decir nosotros, pero señores: tampoco se trata de eso.

Tuvimos la ocasión de hablar con los amigos de Cartoonia, que están preparando un lanzamiento a lo grande tras su consolidación en el mercado, y con Xavier Catafal, portavoz de Manga Video, el cual nos contó que se está preparando una movida muy muy grande... de todo lo cual os hablaremos en el próximo número.

Por su parte las editoriales españolas comienzan a buscar nuevos caminos, aunque la oferta en cuanto a novedades ha sido más bien escasa. Lo más destacable, la esperadísima aparición de la continuación de Akira, en la que nos hemos adelantado incluso al mercado norteamericano, y los tímidos intentos de los demás por ofrecer el manga de formas novedosas (y en su mayoría caras) mientras tratan de salvar las naves del resto de géneros. Y en casi todos los stands, televisores mostrando anime original. Como esto siga así, el próximo Ficomic será más bien un Fistands de Mangas. Y el que avisa no es traidor.

El fanatismo más radical se ha desatado y no hay quien lo pare. ¿Tendremos las revistas especializadas la culpa? Más bien no. Si acaso, tendremos la culpa de desmitificar el anime y cómic japoneses, lo cual sospechamos que es lo que necesita urgentemente este mercado.

MangaZone

EL AVENTURERO

TU TIENDA DE COMIC
NACIONAL Y EXTRANJERO
IMPORTACION U.S.A.
MANGAS ORIGINALES
TODO EN MERCHANDISING

TU OPCION EN MADRID

C/ Toledo nos 15 y 17 28005 MADRID
Tel.: —(91) 366-44-57
Fax: —(91) 366-51-56

El Erotismo E

Los Mangakas Sukebes Más R

En esta segunda parte de la tercera parte, valga la rendondencian, pretendía incluir a todos los autores relevantes que faltaban, pero me temo que ha habido que resumir mucho. Eso me pasa por pardillo, por esperar al último momento para dejar a todo el mundo extenderse todo lo que quiera y conformarme con el espacio que quede. Así que daremos un brevísimo repaso por la mayoría de autores posibles, haciendo más incapié en imágenes de sus obras que en sus biografías, porque por lo visto y oído lo que queréis es ver cómo dibujan y conocer sus estilos particulares y no sus fechas de nacimiento o sus números de la seguridad social (¡por Oolong, estoy rodeado de sukebes!)

Shin Tsuguru

Posiblemente uno de los más afamados dibujantes eróticos de los últimos tiempos, tiene en su haber bastantes títulos, pero no tantos como se podría esperar tras los años que lleva ya en activo. La razón: la mayoría de sus obras son muy extensas, sobre todo la última, Invincible Robo BS-09 Astriber —para que os hagáis una idea, sólo su acto III (Aios) se ha publicado desde junio del 90 hasta julio del 94—. Adicto al género de Ci-Fi/Lolicon, en el cual introduce muy acertadamente parodias de conocidas series, su estilo de dibujo es muy efectivo y simplista, huyendo de las tramas complicadas, y posee cierta habilidad para escapar a la censura, como se puede observar.

Chataro

He aquí a un autor fácilmente clasificable: su estilo, tras los típicos comienzos vacilantes y simplistas, es muy parecido al de U-Jin. De hecho, en algunos de sus dibujos resulta imposible distinguirlos, aunque poco a poco ha conseguido alcanzar un estilo propio, de rostros redondeados y grandes pupilas (siempre tramadas). Su obra, auspiciada casi desde el principio por la editorial Comic House, se compone en su totalidad de relatos cortos, o de dos o tres episodios como máximo, y en sus historias, además del sexo, destaca sobre todo el humor. Por cierto, se superdeforma en una especie de enano feísimo, ignorado por todos y que va de desgracia en desgracia.

Haruka Inui

Este autor relativamente joven ha alcanzado, desde sus modestos comienzos en el Shonen Champion Zoka y en Tatsunoko Pro., una tremenda fama gracias a su obra Ogenki Clinic, publicada por Akita Shoten en 1987. Sus primeras obras, «Ami parallel» y «Chokyoshi Marukito», no presagiaban el despegue tan fulminante que alcanzó con su «Clínica

N EL MANGA III

epresentativos (y II)

del Amor», una colección de relatos cortos que, a lo largo de seis volúmenes, nos cuentan los curiosos y divertidos casos que el sexólogo Sawaru Ogekuri y su joven enfermera Ruko Tatase atienden en su clínica privada. Esta obra, que ha sido incluso llevada a anime, fue el primer manga erótico, junto con «My My My» de Masakazu Yamaguchi, publicado en Italia. Sus historias son pronunciadamente eróticas, pero supeditándolo todo al humor, tanto en sus guiones como en su dibujo, así que podríamos decir que Toshifumi Nakasone —su verdadero nombre— es uno de los autores menos "sukebes" de los que vamos a hablar. Por cierto, éste se superdeforma en perro.

Haurka Inui

Konodonto

De éste no conozco su verdadero nombre (estamos todos de acuerdo en que se trata de un seudónimo, ¿no?), porque su reserva sobre su vida privada es total. Tampoco se ha prodigado mucho en obras cortas (apenas tres o cuatro relatos en su etapa universitaria, allá por mediados de los 80), pero su fama también se ha consolidado con apenas un par de obras. Bajo el auspicio de la editorial Amatoria (Lemon People, World Comics) produjo en 1991 su primer trabajo de peso: Superoid Ai, una historia de Ci-Fi sobre una chica convertida en androide de combate, en la que podían observarse ya las características más notorias de su trabajo: el dominio de la línea, la simplicidad de trazos y tramas y, sobre todo, la crudeza y explicitud de sus escenas sexuales. Estas características se consolidaron definitivamente en su obra más larga hasta el momento, Slave Girl Maya, a caballo entra la fantasía y la ci-fi. Esta obra, publicada en 1992 en varios volúmenes por Akane Comics, de la editorial Comic House, cuenta la historia de una joven estudiante que se ve transportada a otra dimensión, en la cual es usada como esclava sexual, mientras a su alrededor se desarrolla una lucha por el poder entre representantes de diversos reinos. Las escenas sexuales de esta obra son de gran dureza, algo habitual en Konodonto y uno de sus rasgos más relevantes.

Konodonto

Daisuke Mayumi

Este autor, también de nueva generación, aunque con un estilo de dibujo depuradísimo y muy atractivo a la vista, es otro de los favorecidos por la crítica y las preferencias del público occidental. Al igual que Yoshimasa Watanabe (AV Angel) y Masakazu Yamaguchi (My My My, Gotaman), ha sido uno de los primeros en ver su obra publicada en Italia, y se está estudiando su posible publicación también en

Daisuke Mayumi

Francia. Centrado en el género Lolicon y en el ambiente estudiantil, su obra se basa en relatos cortos en clave de humor, a veces incluso paródicos de series tan conocidas como Video Girl Ai, y la ligereza de los mismos contrasta con la gran calidad de su estilo.

Kei Yoshida

De este autor hace tiempo que no hay noticias. Tuvo un espectacular boom en los últimos años 80 y principios de los 90, con relatos cortos aparecidos en Hanaichimonme y otras publicaciones de la editorial Comic House y Mediamix, como «Love Doll Eri chan», «Midnight Shift», «Overhealing», o incluso su obra más larga «Billion Dollar Babies». La mayoría de ellos aparecen recogidos en bunkas de la France Shoin, como por ejemplo el «D-cup dream». Su estilo evolucionó desde las formas opulentas y unos trazos inseguros y realmente malos a la casi perfección de sus últimos relatos cortos en muy poco tiempo, y después desapareció y nunca más se supo. Y la verdad es que a la vista de esos últimos trabajos, es una lástima.

Minor Boy/Haruya Sugimura

He elegido este tándem dibujante/guionista por la relevancia que ha adquirido su más famoso trabajo en conjunto: la serie de Reiko Sensei. Cuenta la historia de una joven profesora de instituto que acaba convirtiéndose en la mascota sexual de sus alumnos, unos auténticos malos bichos sin respeto por nada, siendo sometida a las mayores vejaciones y abusos tanto a solas como con otros compañeros (e incluso sus familiares). A medio camino entre el Lolicon y el SM, esta serie (recopilada en tres volúmenes... hasta ahora) a llevado a sus autores (sobre todo a Minor Boy) hasta la cumbre de la fama en Japón, pese a que la calidad de su dibujo no es, cómo decirlo, la de un Shirow.

Fumio Kadoi

Este autor podría ser sustituido por Tomomi Sanjyo, o por Toshio Maeda. Aparece aquí como excusa para mostrar un estilo de dibujo muy particular, y que todos los anteriores (y muchos más) autores comparten. Podríamos decir que pertenecen a la «escuela realista» del manga, por supuesto dentro de su apartado erótico. Estos autores no dibujan a sus personajes estilizados, sino regordetes, a veces hasta «fondones». Por daros un ejemplo, Fumio Kadoi ha realizado, junto a Taroh Komachi, «Kateikyohshi wa Bijin-Sensei», la historia de una profesora particular contratada para dar clases de verano a un joven japonés, y que acaba arrostrando una tormentosa y ocura relación con él y su tío; o Toshio Maeda, a quien muchos de vosotros reconoceréis como autor de Urotsukidôji, cuyo manga no tiene el más mínimo parecido gráfico con las sucesivas OVAs realizadas, o «La Blue Girl», cuya OVA consiguiente tampoco se asemeja en nada al manga. Esto último es normal, pues los estilos de estos autores no son nada «animables». Son (por favor, no me tiréis piedras) los *Renoirs* del manga erótico. Y para muestra, un botón.

Kei Yoshida

Kondom

También relativamente reciente, este autor, que se autocaricaturiza en un dibujante con la cabeza cubierta por un profiláctico tamaño *de luxe* (debe tener cara de capullo), ha despertado muchas espectativas. Su obra se re-

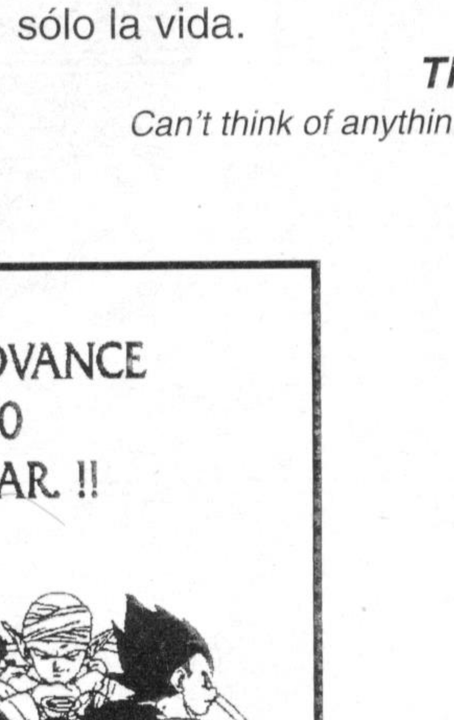
Fumio Kadoi

Toshio Maeda

duce prácticamente a una saga, pero su éxito ha sido tal que ha generado más y más aventuras de sus protagonistas, que no son otras que dos pequeñas hadas. Su título: Insect Hunter. Su principal característica es que en ella prácticamente nunca aparecen personajes humanos, siendo sustituidos por insectos y animales de todas las clases y tamaños, aunque dotados de intereses sexuales y atributos sorprendentemente semejantes a los del hombre. Zoofilia-lolicon-fantástica, vaya, con toques de SM para aderezarla. Su primera entrega dio paso a una secuela en sus aventuras, Bondage Fairies (I y II), y a una tercera, Fairy Fetisch. Actualmente continúa publicando historias cortas (del mismo corte) en las páginas de la revista Young Kiss, de la editorial Amatoria. Hace pocos meses, Antartic Press comenzó la publicación de Bondage Fairies, evidentemente en inglés, de modo que esta obra es ahora bastante más accesible.

Hiroyuki Utatane

He dejado al amigo Hiroyuki para el final por varias razones: la primera, por ser uno de los autores que más representa la última moda en Japón, el dibujo estilizado según los cánones del shojo manga, a la cual se están adhiriendo gran cantidad de autores en los últimos tiempos; la segunda, porque su fama está alcanzando la de muchos autores consagrados, incluso desde sus comienzos en el mundo del *komike* y el *dohjinshi* (cómic de aficionados); y la tercera, porque una de sus últimas creaciones, Countdown (relatos cortos), está a punto de ser editada en forma de OVA en Japón (y no todos los autores pueden decir lo mismo, por muy famosos que sean). Observad y veréis por qué.



Hiroyuki Utatane

En fin, se me quedan en el tintero N.O.Chachamaru, Meimu, Rumi Miyamoto, Tomomi Sanjyo, Wanyanaguda, Rashâ Verak, Shinobu Hiromori, Rei Nekojima, y muchos otros... Pero bueno, la vida es dura. Y después de leer a cualquiera de estos pervertidos, no sólo la vida.

The JavHunter

Can't think of anythin' funny, so what?!

C/ GINZO DE LIMIA, 32
MADRID - 28029
TELF/ FAX.:(91) 7396271
FRENTE A LA VAGUADA

AKIRA COMICS

COMIC-USA
(SERVICIO ADVANCE COMIC) A 150 PTAS EL DOLAR !!

ÚLTIMAS NOVEDADES EN CÓMIC NACIONAL Y USA
EL MAYOR STOCK DE COMICS ATRASADOS DE MADRID!!
COMIC EUROPEO Y ERÓTICO
FANZINES Y MERCHANDISING
EL PARAISO DEL OTAKU: MANGA NACIONAL, DE IMPORTACIÓN, CDs, PELÍCULAS DE MANGA-VIDEO Y UN LARGO ETC...

TE ESPERAMOS!

ROL NACIONAL Y USA
FIGURAS DE PLOMO
LO TENEMOS **TODO** DE GAMES WORKSHOP.
MAGIK: TG, DOOM-TROOPER 1ª EDICIÓN, Y OTROS JUEGOS DE CARTAS

TODO UN MUNDO DE FANTASÍA A UN PASO DE TI...

RANMA&A

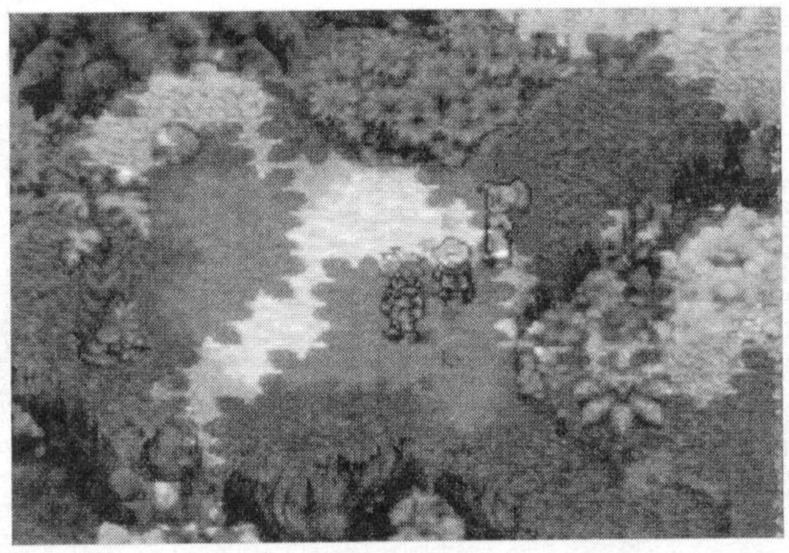
ANIMEJUEGOS

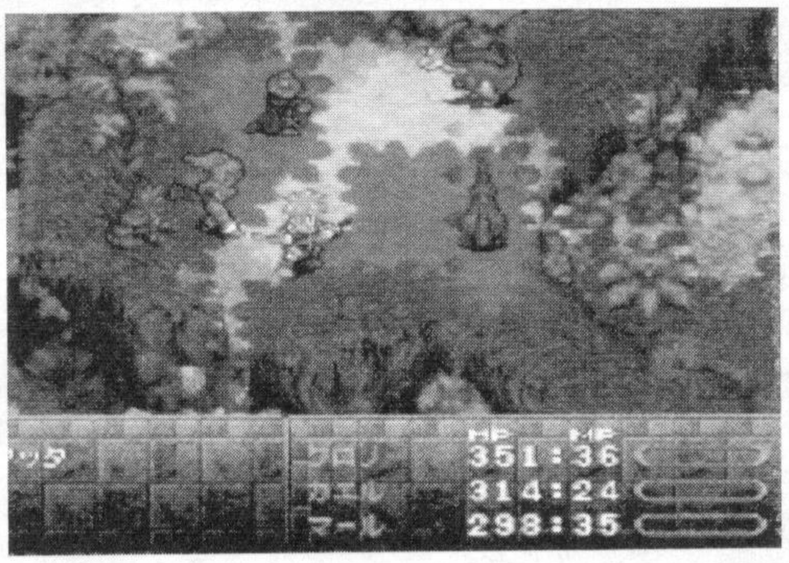
Chrono Trigger

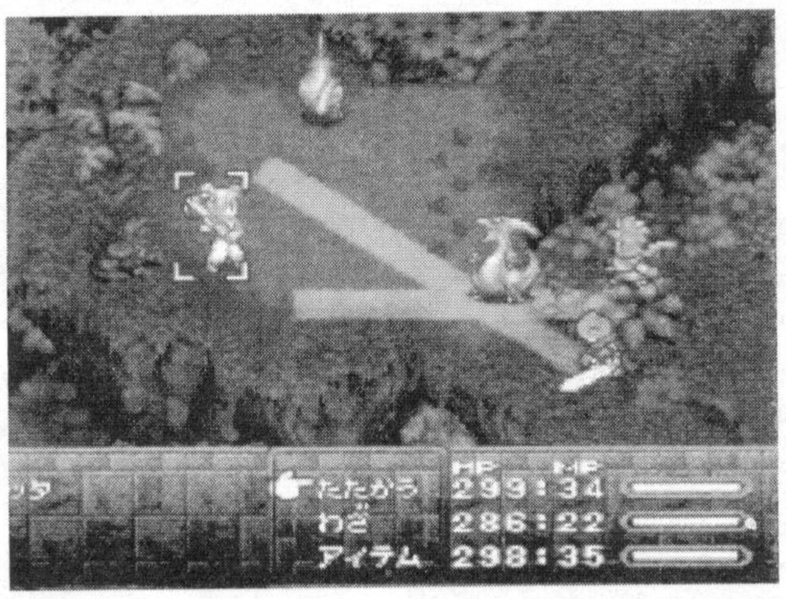
Parece ser que el bueno de Micky está tan de cabeza en la realización de un arcade para PC, que nuestro querido JJ me ha vuelto ha encargar a mí la sección de Animejuegos de este número, y cómo no, he vuelto a elegir un nuevo RPG. Pero ésta vez el juego no está ambientado en ninguna serie, OVA o película, sino que el mismo Akira Toriyama ha diseñado los personajes.

SQUARE SOFT
Consola: Super Nintendo
Nº jugadores: 1
Nº fases: —
Personajes a elegir: 1
Continuaciones: —
Niveles de dificultad: —
Vidas: 1
Megas: 32

©Bird Studio
©SQUARE SOFT

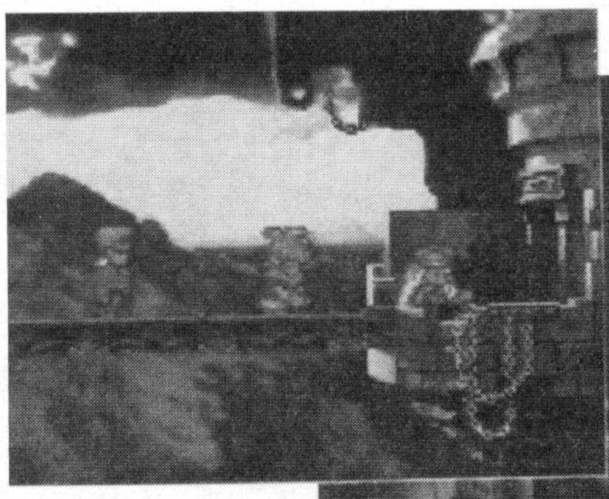


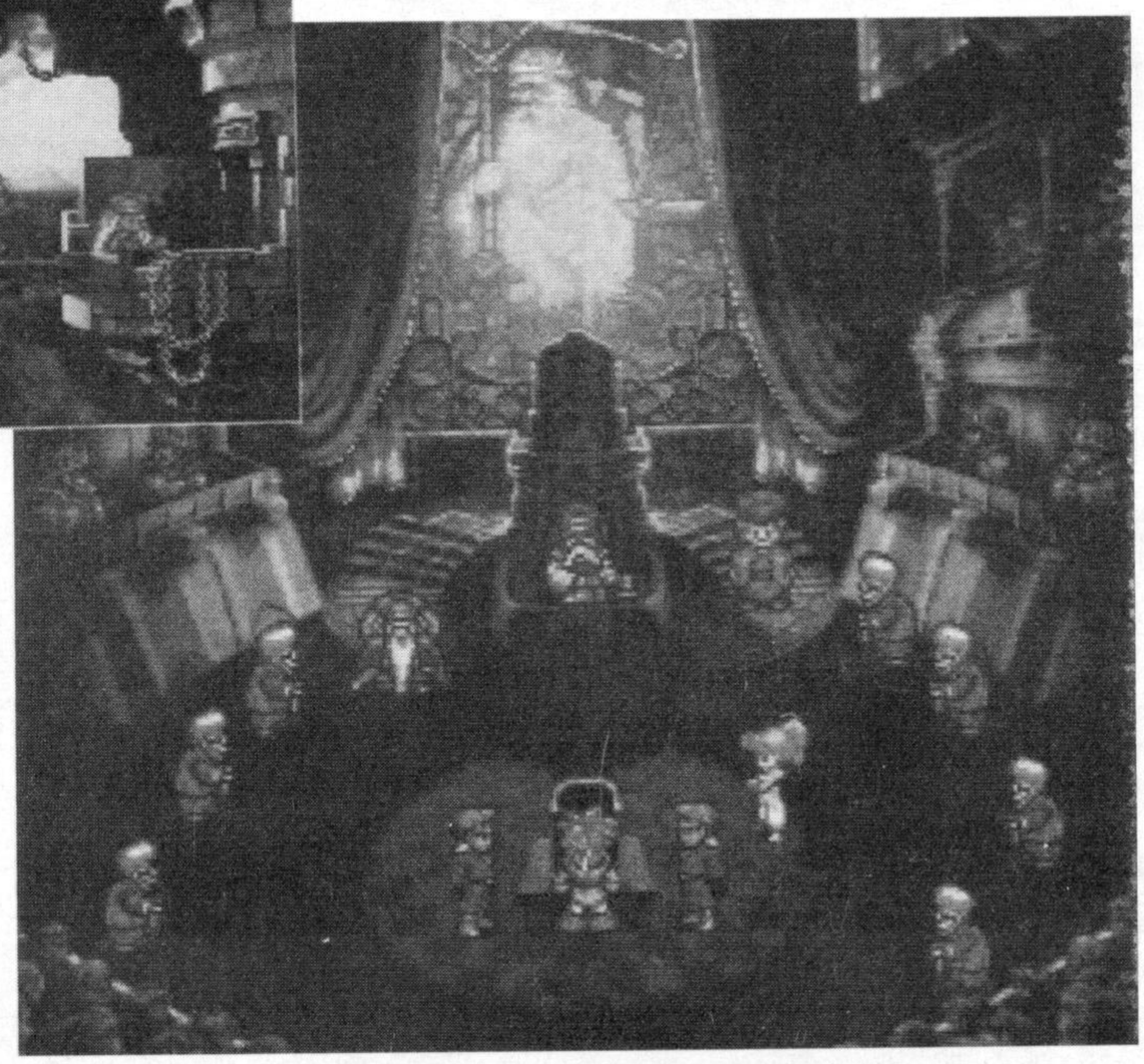




Si nos preguntamos quién es hoy por hoy la compañía más prestigiosa en el mundo de los juegos de rol en las consolas, nadie dudará en afirmar que sin duda se trata de Scuaresoft. Así han ido desarrollando año tras año juegos cada vez mejores, más largos, y con mayor cantidad de megas. Finalmente aseguraron su, hasta entonces supuesta, corona con una colosal aventura de veinticuatro megas, Final Fantasy VI, que como dije en su artículo, considero el mejor juego del género que se haya creado. Y es justamente entonces, cuando se suponía que no se conseguiría superarlo hasta varios años después, cuando Scuare nos sorprende con el RPG de mayor cantidad de megas que jamás se haya creado para una consola.

Chrono Trigger posee ni más ni menos que la exorbitante cifra de treinta y dos megas. En CT, Square ha aprovechado al máximo todas las características que una Super Nintendo puede ofrecer, como demuestran los 256 colores en pantalla que posee este cartucho. Así pues, los gráficos deben ser calificados como soberbios, tanto los excepcionales decorados, a veces alegres y vivaces, a veces tétricos y oscuros, como las animaciones de los personajes, que superan con creces las de sus antecesores, en especial a Secret of Mana, juego que guarda un enorme parecido con el que actualmente nos ocupa. Como nota especial, dentro del apartado gráfico hemos de destacar también los espectaculares efectos especiales que posee esta aventura, en especial los conjuros y las pantallas en Modo 7, que casi parecen auténticas animaciones en 3D.





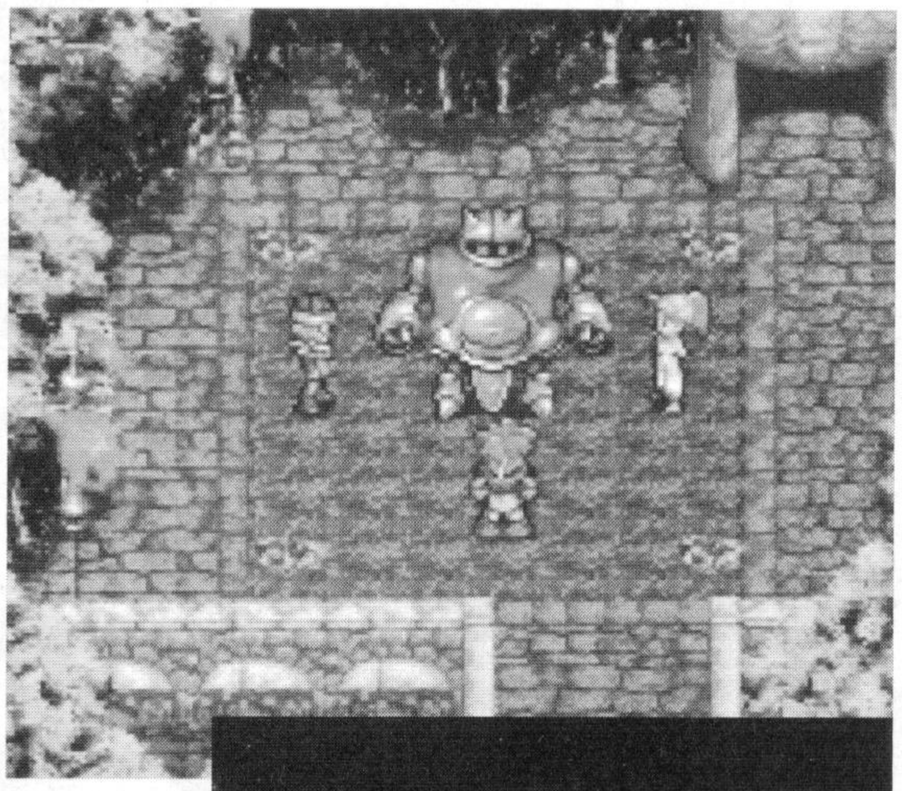
©Bird Studio
©SQUARE SOFT

La música es, como marca la norma de todas las sagas de esta casa, sin duda genial. Incluso diría que gran parte de las melodías que te acompañarán en el juego parecen merecedoras de ser editadas como auténticas bandas orquestales. Y los efectos de sonido no merecen tampoco menor consideración, en especial los gritos y voces digitalizadas de los protagonistas.

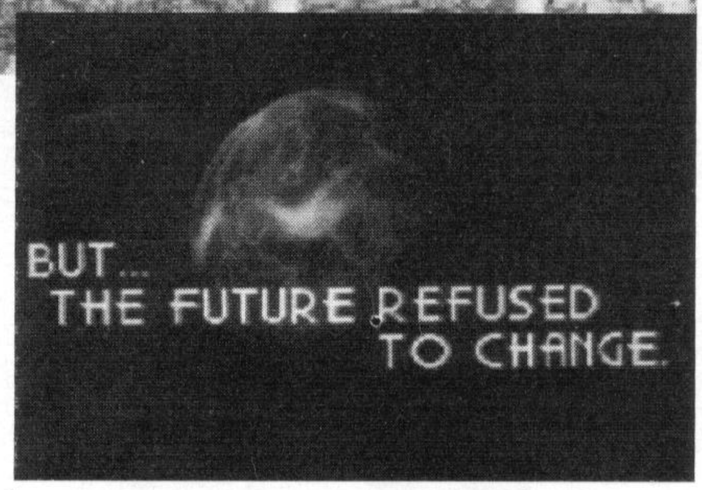
Kasumi

Librería Juguetería Japonesa
Comte d'Urgell 99, 08015 Barcelona
Telf 451 62 93 Fax 451 63 74

El objetivo del juego consiste en ayudar a los protagonistas, Chrono, el héroe de la historia, y la princesa Marl, poseedora de una de las Gemas del Tiempo, a evitar que el Imperio domine todas las dimensiones temporales. A lo largo de la aventura se unirán a tí varios personajes como la joven inventora Lucca, el titánico robot Robo, el hombre-rana Kaeru y la cavernícola Eira, cada uno con sus ya habituales diferentes características y motivaciones.



Pero quizá la característica que más distingue a este juego de los otros de Square sea, como dije antes, la participación en el mismo del archiconocido Akira Toriyama, que ha dejado muy clara su presencia en él, como podemos observar por el parecido de los protagonistas con otros de sus míticos personajes, como Gohan o la misma Arale. Aunque, de todos modos, no sabría si considerar ésto como una de las grandes ventajas del juego, ya que personalmente hubiera preferido la labor de Yohisitaka Amano.



Sin embargo, a pesar de tratarse sin duda de un gran juego, el sistema de combate me parece quizás un poco, bueno, mejorable, y el guión no tiene ni la consistencia ni la complejidad del Final Fantasy, por lo que me aventuro a decir que, a pesar de poseer una mayor cantidad de megas, es inferior a su antecesor. Ojo, con esto no quiero decir que sea malo, al contrario, es un gran juego que disfrutarán todos los forofos de los RPG, en especial si eres un fan de Toriyama.

DARKMIND

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas, para remitirtelos cuando nos indiques.

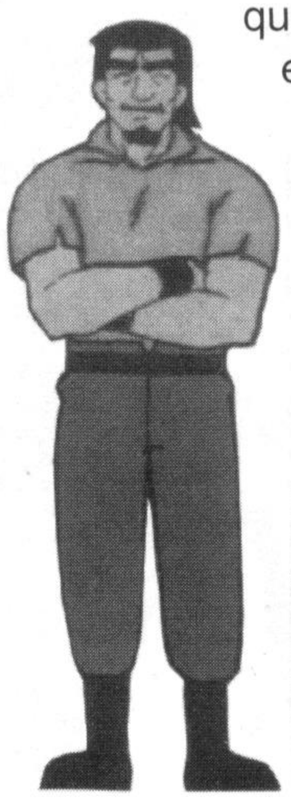
FUTURAMA

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88
GUILLEM DE CASTRO, 53
46007 - VALENCIA

Green Legend Ran
グリーン レジェンド 乱

Aparecida en Japón entre finales del 92 y principios del 93, esta OVA de tres capítulos tuvo una gran acepación entre el público japonés. Ahora, gracias a Pioneer y Cartoonia, podemos saber por qué.

En un futuro, la Tierra sufre la invasión de unas enormes criaturas extraterrestres que asolan el planeta y absorben toda el agua del planeta. Los recursos son escasísimos, y el clima es prácticamente desértico en todo el planeta. Ran es un joven dinámico (cómo no) el cual vive en un poblacho de chabolas que se agolpan en torno a una de estas criaturas, y aspira a unirse a los Hazzard, rebeldes que se enfrentan a los Rodo, que han monopolizado el agua y los recursos y que pretenden convertir a la gente a un pseudo-sectismo religioso que adora a los visitantes espaciales llamándoles «Madre Sagrada». Ran consigue su propósito y conoce a Aira, una joven rebelde que, a medida que avance la obra, se revelará como pieza clave para desvelar la verdadera misión de las Madres Sagradas en la Tierra y para alcanzar un desenlace tan predecible como espectacular.



Jeek

Honran

Takamasa

Beta

Gishi

Sue

A primera vista, *Green Legend Ran* recuerda bastante a la legendaria serie *Mirai no Shonen Konan*, obra de Hayao Miyazaki, la cual se ha podido ver en España a través de la TV3, la televisión autonómica de Cataluña. Sin duda, las coincidencias entre una obra y otra son evidentes: también aquí nos encontramos enmarcados en un futuro postapocalíptico, en el que un joven valiente e intrépido y una niña con poderes paranormales se enfrentan a un tiranía opresora. Hasta aquí vamos bien. Sin embargo, la similitud entre una obra y otra (mejor dicho, la influencia de Miyazaki en *Green Legend Ran*) no acaba en el aspecto argumental, sino que se extiende a todo: tanto el diseño de personajes, simplista pero expresivo, como el diseño de mecánicas, vestuario, etc...

A pesar de todo, *Green Legend* Ran presenta, desde la perspectiva de un admirador (Yu Yamamoto, guionista), una readaptación del trabajo original. Una especie de «yo lo hubiera hecho así». Sin embargo, la principal diferencia visual que distingue a las obras es la animación. Sin tener momentos espectaculares, se mantiene un nivel altísimo durante la obra, con escenas bastante conseguidas. Esto es culpa tanto del director Satoshi Saga como del director de animación y diseñador de personajes Yoshimitsu Ohashi. La fotografía de esta OVA está mucho más elaborada y es mucho más moderna y rica que la que se veía en *Konan.* Ésta y una mayor obsesión y violencia en los personajes es la nota diferenciadora más importante entre las dos obras.

Como muchos de vosotros no habréis visto la serie de Miyazaki, de poco os va a servir todo ésto. Sin embargo, comprenderéis que tuviera que realizar la comparación para los que sí han visto *Konan* y a los cuales no se les va a escapar la tremenda similitud entre los dos trabajos. Ahora bien, vosotros queréis saber si merece la pena pegarle el tirón a la vieja para haceros con las cintas o no. Bueno, la verdad es que sí. Y aunque recomendar la adquisición de la OVA parezca lo más fácil (porque no soy yo sino vosotros los que vais a pagar), a lo entretenida que se hace, a su aumento paulatino de calidad y emoción según avanzan los episodios y al alto nivel de animación que rebosa la obra, hay que sumarle la exquisitez con la que se ha doblado la cinta, la calidad de la grabación musical y la gloria del Hi-Fi Stereo que convierten el visionado de esta y cualquier otra OVA de Pioneer en toda una experiencia audiovisual. Así que si tenéis presupuesto para comprar anime, poned *Green Legend Ran* en la cabeza de la lista. No os arrepentiréis.

Luis Alís Ferrer

OPINION

AUTONOMIC TV FOREVER!

He leído la carta de Alfredo Ramírez en el nº 16, donde rompía una lanza a favor de los canales autonómicos y no puedo estar más de acuerdo. No sólo TV3 y Canal 9, sino también la TVG e incluso (antes de caer víctimas de la intolerancia de aquellos que protagonizan la McCarthiana «caza de brujas» contra el anime) TeleMadrid y Canal Sur.

En el caso de mi autonómica, la TVG, gracias a ella he podido disfrutar de las series «Dr. Slump» (el primer anime que emitió, allá por 1987), seguida tras un lapso de tiempo por «As bolas máxicas» (Dragon Ball), serie mítica que rompió definitivamente con el monopolio yanqui. Si bien la cantidad de anime programado por la TVG se queda corto en comparación con el de TV3, el trato al producto y el respeto al consumidor no desmerecen en absoluto: se respetan por norma (hay excepciones con algún personaje, pero no se ha tratado nunca de occidentalización, sino de una mala interpretación) los nombres originales de los personajes,, se realizan unos doblajes normalmente muy por encima de la media de calidad, los horarios de emisión son bastante decentes, la censura brilla por su ausencia y se suelen anunciar los cambios en la programación (aunque con muy poca antelación), siendo las series emitidas en estos años: las coproducciones «Ulysses 31» e «Inspector Gadget» (ambos proyectos pensados para el público occidental por Jean Chalopin, el astro de la animación francesa), «Os miserables» (basada en la novela de Victor Hugo), típica serie basada en un clásico de la literatura europea con tintes de culebrón, las ya clásicas (con los pinitos de Hayao Miyazaki como director) «O pequeno Conan» («Conan: el niño del futuro») y «Sherlock Holmes» («Meitanei Holmes»), «As aventuras de Fly» («DragonQuest»), publicitada como una serie creada por Akira Toriyama, el título de espada y brujería «Pygmalion» (con bases en la mitología helena) y las curiosas series «O gran Suxi» («Mister Ajikko») y «Doraemon o gato cósmico».

Además, en verano suelen agradarnos el paladar con pequeños ciclos de films de anime en los que se puede disfrutar de títulos tan curiosos como «Panda e a serpe encantada» («Hakujaden»), «O gato con botas» («Nagagutsu o haita neko»), primer largometraje de la TOEI Doga, «Simbad o mariño» (curioso film en Cinemascope), dirigido por el siempre cumplidor Taiji Yabushita, «Heidi nas montañas» («Alps no shojo Heidi»), «Cyborg 009» (basado en el manga de Shotaro Ishinomori) o «O gato con botas da a volta ó mundo».

Y, o mucho me equivoco, o Canal Sur está emitiendo actualmente un ciclo similar los domingos por la mañana, y continúa emitiendo «Doraemon el gato cósmico» y «Sherlock Holmes», series ambas que aún se emitían en Navidades en TeleMadrid junto con «Pygmalion».

Desde luego que las autonómicas también suelen meter la pata, sobre todo a la hora de anunciar entradas y salidas en la parrilla televisiva (pero en comparación con los canales nacionales no hay color), como fue el caso en la TVG de «Simbad» (serie de anime protagonizada por un Simbad niño) y «Reporter Blues» (retirada tras la emisión de dos o tres capítulos).

¡Larga vida al anime en la TV Autonómica!

Xesús Manuel Martínez
el pobrecito hablador

©Shotaro Ishinomori/Ishimori Pro

CITY HUNTER
CAZADOR

Para mí es uno de los mayores aciertos de Cartoonia, ya que hacía mucho tiempo que se esperaba. Es la primera serie de anime que se ha comercializado, debido a que sólo se están lanzando películas u OVAs. Esta serie, City Hunter, o Cazador como se la ha denominado aquí en España, es conocida por todos, ya que ha sido una de las mejor valoradas y con más empuje de gente. Se emitió dos veces en Tele5, aunque ninguna de las dos veces de manera íntegra, con grandes fallos, cortes, metidas de pata (bueno, para qué seguir, si es Teta5).

Está basada en un manga bastante destacable, como la serie, de Tsukasa Hojo, y se trata posiblemente de su mejor obra, aunque tiene otras conocidas, como Cat's Eyes. El equipo de dibujantes de la serie ha sido siempre supervisado por Hojo, aunque ha tenido que hacer algún corte para evitar la censura japonesa. De todas formas aquí en España «nuestro amado canal» se encargó «muy bien» de hacer cortes adicionales para preservar nuestra virtud moral. El dibujo, para ser una serie, es muy bueno, aunque evidentemente no se puede comparar con películas u OVAs como Porco Rosso o RG Veda.

Hablemos sobre el doblaje, que es un puntazo. Un aplauso para Tele5 (tendré fiebre?, me estaré volviendo un tanto majara?, ¿no me habré tomado la pastilla de las diez?) ¡Noor! Es que el doblador de Coque Saeba es genial. Conocido por otro trabajo que también fue muy bueno, el de Trasto, el robot de Eva en «Los inventos de Eva», ya entonces demostró ser válido para doblar lo que quisiera, ya que su voz es graciosa y muy alterable en su tono o expresión. En el doblaje de City Hunter se esmera más, y se lo curra tanto que ni el mismo doblador japonés de Ryo lo hace mejor, ya que se desenvuelve bien en su papel y se expresa con su voz adaptándose al tiempo en el que está. Los demás personajes son también destacables ya que están muy bien doblados, como Julia o Ernesto. La única pega de estos lanzamientos es su banda sonora: no es que sea mala (personalmente la canción española me parece bastante digna e incluso pegadiza), pero perder esta oportunidad de poder escuchar las canciones originales de la serie (que son realmente buenas) aprovechando esta edición en vídeo ha sido una gran lástima. Según Cartoonia se ha debido, y así lo han reconocido sin ambages, al simple miedo ante la reacción del público. Veremos si después de la buena acogida que han recibido estos lanzamientos se deciden a restaurar las sintonías originales, o si nos tocará seguir gastándonos un dineral en CDs de importación para escuchar temas como «Jealousy» o «Mr. Private Eye», o conformándonos con escuchar las primeras notas del genérico final de la serie, que suenan al final de cada capítulo antes de que le caiga encima el «No tiene temor...»

El dibujo, como he mencionado ya antes, es muy bueno para ser de una serie, y muy divertido. Las expresiones en las caras que consigue el autor, como los «gags», están muy bien conseguidas. El coloreado es bueno, faltando quizás algún sombreado más que diese mayor brillantez al conjunto. El diseño de personajes es bueno, muy fiel al del manga, y eso es un buen punto a reseñar.

El argumento es fácil y sencillo para una serie, y a estas alturas ya todos lo conoceréis: Coque o Ryo, como gustéis o prefiráis, es un joven guapo y atractivo detective privado de Japón, pero no se come ni una rosca, aunque mira que lo intenta (vaya, parece que me esté describiendo a mí, atractivo, guapo, ejem, ejem... no me como ni una rosca). Es el mejor en su trabajo de todo Japón, pero tiene una rareza (que a mí no me parece nada rara): sólo acepta casos de mujeres, perdón, de mujeres guapas. Se verá envuelto en diferentes aventuras llenas de peligros y guapas mujeres que serán su perdición, y aunque saldrá siempre victorioso se quedará casi siempre sin la chica.

En los dos primeros lanzamientos se encuentran las seis primeras aventuras de Ryo (tres aventuras en cada cinta), que, la verdad sea dicha, te dejan con las ganas de más. Los personajes que aparecen en la serie con regularidad son pocos pero con personalidades muy destacables y diferentes, desde Ryo o Coque Saeba con su «Piton Magnum 357» y su Mini rojo preparado hasta el mercenario Seaghost, pasando por Julia o su hermano Ernesto. Así que si durante su emisión estuvisteis secuestrados por los extraterrestres o algo similar y todavía no la conocéis, y tenéis interés en ver algo divertido, con mucho humor, aventura, chicas guapas, acción y diversión, no dudéis que City Hunter es la mejor elección. Y si ya habéis tenido ocasión de verla pero no pudisteis grabarla de la televisión con la calidad que os hubiera gustado (debido a los pequeños cortes que se producían "alguna que otra vez"), ahora es la oportunidad de tenerla entera, dado que Cartoonia ha expresado su propósito de continuar con su edición.

THE CAPTAIN D
el chico diferente

P.D. En la cinta segunda el segundo episodio es el tercero, así que intentad ver el tercero antes que el segundo. Os lo digo para que luego no digáis que no me preocupo.

Maison Ikkoku MUSIC SOUR

Título: Maison Ikkoku Music Sour
Ref.: —
Precio: ¥ 2.860
Desglose: 61 pistas
Duración: 60' 46"

Por primera vez tratamos la banda sonora de Maison Ikkoku, con uno de los compactos más representativos de la serie. Este CD incluye las piezas de BGM más importantes de toda la serie. Ahora bien, faltan algunas canciones, especialmente las mejores (por ejemplo, la que suena cuando Kyoko y Yusaku vuelven a casa tras visitar la tumba de Soichiro por primera vez), pero en su conjunto este CD resulta muy representativo, y los que conozcáis la serie quedaréis muy, muy satisfechos con él.

Este CD contiene 61 pistas organizadas cronológicamente, destacando la pista 2:kanashimi yo konnichiwa, que es la canción que se escucha cuando Kyoko cruza el umbral de la pensión por primera vez. Las canciones, instrumentales en su totalidad, como todo buen disco de BGM que se precie, varían desde el clásico *anime pop* a los temas típicamente japoneses, pasando por el tema con guitarras eléctricas y el tocado con xilófonos; hay también marchas militares y temas de todo tipo. Al igual que Macross, Maison Ikkoku incluye toda clase de estilos musicales, para dar el ambiente apropiado a cada situación. Es en estas «sit com» (situation comedy — JJ) de anime donde la música BGM ha de prestar su apoyo a la historia y a los personajes.

Hasta el tema 34 (que es el Tema de la Pensión), el compositor y arreglista es Atsuo Sugiyama; desde el 35 al final es Kenji Kawai quien compone y hace los arreglos de los temas. Algunos de los más emotivos se encuentran en esta parte del CD, destacando la pista 57:Mitaka no sayônara (el adiós de Mitaka) y la 59:Propose (proposición de matrimonio).

Éste es, en definitiva, un CD de obligadísima adquisición para los fans de la serie. Las músicas de fondo de esta obra eran uno de los puntos fuertes de su banda sonora, y merecen un hueco no sólo en la discoteca del fan de Maison Ikkoku, sino en la de cualquier aficionado a BSOs de anime.

Luis Alís

JAPON JAPON

TAI KAI 1995. VALENCIA. MASAAKI HATSUMI SENSEI

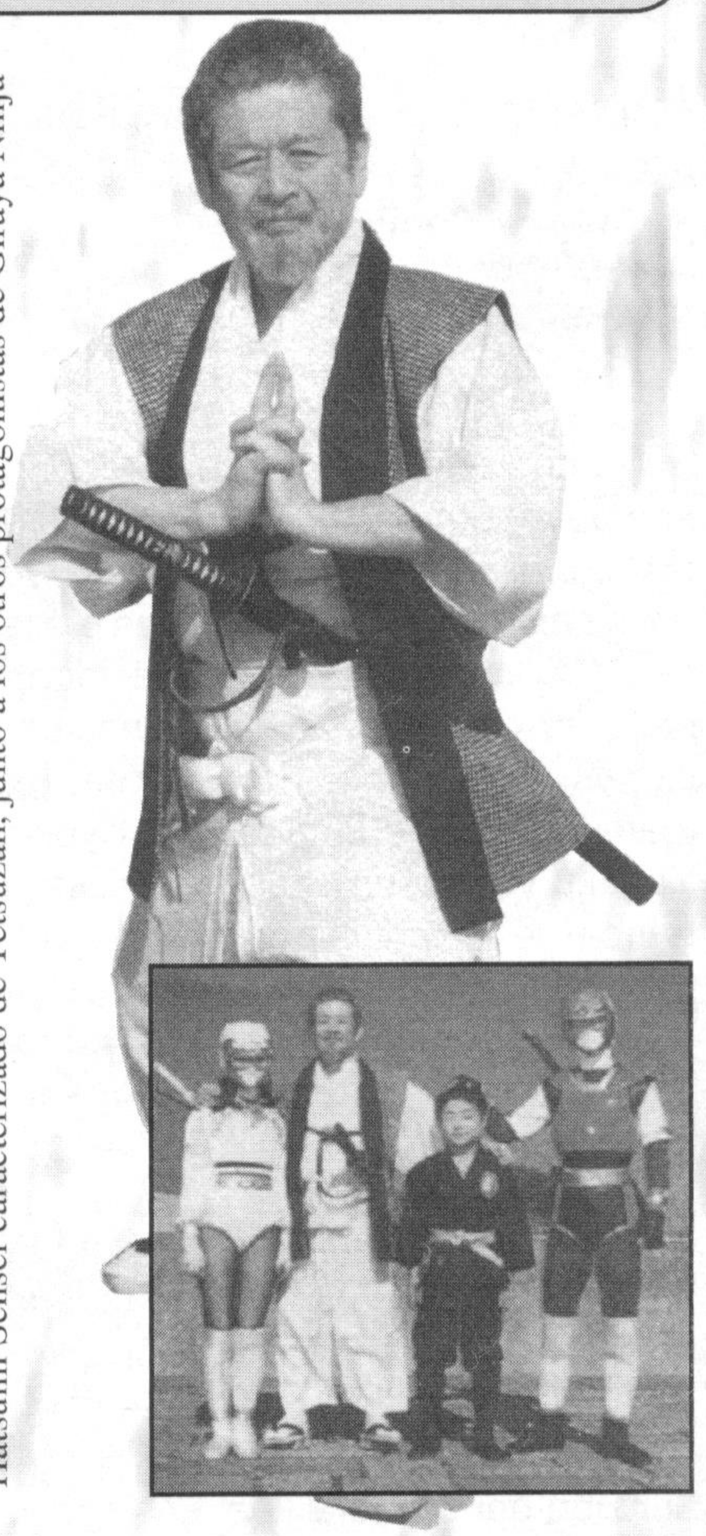
Durante los días 29 y 30 de Abril y 1 de Mayo tuvo lugar en la ciudad de Valencia el TAI KAI 1995, impartido por el Dr. Masaaki Hatsumi y organizado por el *Shidoshi* D. José Giner Cremades (shidoshi significa «instructor senior»), responsable en Valencia de la Agrupación Deportiva Gimnasios Shi-Ner-Kan. Gracias al esfuerzo organizativo y económico del Sr. Giner y a la ayuda desinteresada de su equipo, hemos podido tener en tierras valencianas al mayor exponente del Ninjutsu.

Masaaki Hatsumi, Jefe Supremo de la *Bujinkan* con sede en Japón, es reconocido como el más grande Maestro, *Soke* indiscutible del Ninjutsu y heredero legal de Toshisugu Takamatsu *33 Soke* del Ninjutsu mundial. Hoy su proyección a través de todo el mundo demuestra que es el Arte Marcial más puro en su ejecución y recursos técnicos. La *Bujinkan* está representada en todos los países del mundo, y todos reconocemos a *Soke* Hatsumi como único Maestro y Jefe.

Aún con esta impresionante tarjeta de presentación, y siendo una figura reverenciada en el Japón, pudimos comprobar las grandes dosis de humor, humanismo y humildad que demostró poseer, dando una lección de personalidad a todos los participantes, y demostrando así que el lema y principal motor del Ninjutsu es tener un corazón puro para ver la humanidad y las cosas que rodean la vida bajo el prisma de unión entre los hombres.

Los dos primeros días de entrenamiento tuvieron lugar en el Polideportivo Municipal de Aldaya, y el tercero, que fue al aire libre, en los Jardines del Antiguo Cauce del río Turia, frente al Palau de la Música de Valencia.

Masaaki Hatsumi estuvo acompañado por uno de sus mejores alumnos de su país, *Shidoshi* Hiroshi Nagase, con 9 Danes en su haber, y también tuvo la ayuda, además del Sr. Giner, de dos intérpretes e instructores, el



Hatsumi Sensei caracterizado de Tetsuzan, junto a los otros protagonistas de Giraya Ninja

intérprete de español-inglés *Shidoshi* Eric Gates y el intérprete de inglés-japonés *Shidoshi* Ben Jones.

Algo a destacar de este TAI KAI 1995 de Valencia es que sin que se hablara mucho de él en los medios de comunicación, o para ser más exactos

Los Shidoshi Eric Gates y José Giner

Hatsumi Sensei mostrando una de sus técnicas a los participantes

que sólo algún periódico, como Diario 16, se hiciera eco de la noticia y casi siempre después de la celebración de los entrenamientos, podemos decir con orgullo que este ha sido el TAI KAI con Masaaki Hatsumi más numeroso de España (pues también en otras ocasiones se ha celebrado en Madrid y en Barcelona), pero no sólo eso, sino que ha sido el más numeroso celebrado no sólo en Europa sino en todo el mundo, con 507 participantes tanto nacionales como extranjeros. Nos parece pues que el acontecimiento no fue valorado en su justa medida, aunque suponemos que ésto será debido a que se desconoce la importancia de un evento como éste, ya que es un orgullo para cualquier ciudad del mundo recibir a Masaaki Hatsumi *Soke*.

Además de colaborar con los responsables de educación de su país o de cualquier otro en todo lo referente a programas educativos, culturales y deportivos, ha colaborado también en series de animación y de imagen real japonesas. Las principales aportaciones de Masaaki Hatsumi *Sensei* en el campo de las series de acción han sido con la todopoderosa Toei en la concepción y coreografía de las escenas de lucha de la serie Giraya Ninja en el año 1989, y su participación en la serie Shonen Ninja Kaze no Fujimaru (Fujimaru del viento, el joven ninja) en el año 1964.

Arriba, Hatsumi Sensei con un grupo de participantes del TAI KAI. A la derecha, supervisando los entrenamientos.

De la entrevista que tuvimos con Masaaki Hatsumi podríamos resaltar las siguientes preguntas:

MangaZone: ¿Que opinión le merece la mala imagen que tiene la figura del *ninja* en occidente debido a la televisión y al cine, la imagen de violencia gratuita, el ninja asesino.

Masaaki Hatsumi: Una de las razones es que aquí en occidente las personas que han hecho películas y escrito novelas, han escrito muy mal sobre el Ninjutsu, sobre el Ninja, cuando los orígenes en sí de los ninjas es que muchos samurais que habían perdido en las batallas huyeron a las montañas y buscaron formas de sobrevivir en paz por lo que desarrollaron técnicas de lucha cuerpo a cuerpo únicamente como defensa, no como ataque. En sí la filosofía del Ninjutsu es la convivencia, la paz, pero sin dejar a un lado la defensa.

MangaZone: El fenómeno manga aquí en España es muy reciente y ha tenido una crítica muy negativa debido a la mala influencia que se supone algunas series televisas y comics han tenido sobre los niños. Al ser una oportunidad de introducir las artes marciales y su pensamiento que es el equilibrio, la bondad, la valentía, etc... no se ha sabido encauzar los aspectos positivos que se muestran en estas series a los niños, sólo los aspectos negativos. ¿Cual sería su valoración sobre esto?.

Masaaki Hatsumi: Estas críticas no se pueden aplicar a series y producciones en las que yo haya colaborado. Incluso en Japón también hay personas que no saben interpretar correctamente las enseñanzas de las artes marciales, no sólo el Ninjutsu sino cualquier otro arte marcial, y por ello me he sentido en la obligación de corregir esta situación y a tal fin he realizado una publicación llamada *Sanbyaku* que se comercializa en más de veinte países de todo el mundo. Gran parte de las personas que utilizan las artes marciales en sus novelas, comics, series televisivas y películas no entienden de artes marciales, eligen un tema espectacular y lo utilizan solamente como elemento atrayente en sus creaciones para captar la atención del público. Esto Conlleva un Gran peligro pues el sentimiento que se transmite no es el correcto. Cuando enseño artes marciales reconozco que hay un punto límite en el cual se es consciente de la peligrosidad que conlleva una mala utilización e intenta nunca traspasar este límite y procura que sus alumno tampoco crucen este umbral entre el bien y el mal, pero aún así hay personas que esto no lo entienden y sobrepasan este punto. Existe una analogía entre las artes marciales y el fuego: una persona que no conoce el fuego, que nunca se quemado, nunca ha sentido su calor en su forma negativa no conoce su peligrosidad. Conocer la peligrosidad latente de un arte marcial es primordial a la hora de practicarlo y enseñarlo correctamente.

Ben, Javier, Luis, Hatsumi Sensei, Santiago y Eric.

Santiago Forés, "MoonHunter"

El género SEI

Es harto evidente que el nombre «Toei» no le resulta desconocido a ningún fan del anime en ningún lugar del mundo. Cualquiera sabría que esta compañía fue una de las pioneras en realizar anime comercial para la TV, y hoy en día puede que sea la más rentable de todas las compañías animadoras japonesas, ya que bajo su auspicio se han realizado series tan mundialmente populares como *Saint Seiya*, *Dr. Slump*, *Hokuto no Ken*, *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon*, *Slam Dunk* y tantas otras. Bueno, sí... y no.

Toei es una compañía que produce cine, como su propio nombre indica: Toei es la abreviatura de **To**kyo **Ei**ga (películas de Tokyo), y la encargada de realizar la animación de todas estas series no es Toei sino su filial Toei Doga (en japonés, *doga* se compone de *do* (móvil) y de *ga* (imagen), es decir, animación. De ahí que se traduzca muchas veces por «Toei Animation»).

Sin embargo, Toei, que produce escasísimos films de imagen real (la verdad es que yo no conozco más que uno), mueve tanto o más dinero que su hermana Toei Doga con sus ultrapopulares y millonarias en beneficios series de anime. ¿Y cómo es esto?

Pues resulta que Toei es la realizadora total de las famosas series de *sentai*, como se las conoce allí, además de otras muchísimas series de acción de imagen real. Tristemente famosas en nuestro país por el reciente y deplorable destrozo de *Kyouryu Sentai Zyu Ranger* retitulado como *Mighty Morphin' Power Rangers*, las series de *sentai* son tan sólo un género dentro de las *Toei Hero*. Más tarde volveremos sobre los malditos «Pagüe Ranye». Ahora vamos a centrarnos en el origen y desarrollo de la movida.

Antes de 1975

La primera serie japonesa de acción de imagen real fue *Gekkou Kamen* (el título de la nueva OVA de Go Nagai *Kekkou Kamen* es todo un guiño para los fans más antiguos), una serie de 1958 estrenada en la Tokyo Broadcasting System (TBS) en la que el protagonista era un joven enmascarado motorizado vestido con un pijama blanco, una capa blanca, un turbante con una luna en la frente, gafas de sol y armado con dos pistolas —*Gekkou kamen* significa «enmascarado luz de luna»—. Al año siguiente se estrenaron siete series más, entre las que destaca una en Fuji TV llamada *Tetsuwan Atom*, basada en el popular cómic de Osamu Tezuka. Así que ya sabéis que el primer manga que salió en la tele no fue anime sino imagen real.

En los años siguientes, las series se multiplicaron de forma alarmante: destaca la serie de piratas *Harimao*, de 1960, basada en un cómic de Shotaro Ishinomori. En 1961, entre la maraña de series, se emitió en Nihon TV una llamada *Tetsujin 28 Gou*, basada en el famoso manga de Mitsuteru Yokoyama: aquí lo conoceréis más como "Iron Man 28". En 1964, *Ninja Butai Gekkou* contaba la historia de un grupo de agentes, mitad ninjas y mitad agentes secretos, e introducía el concepto de «grupo de héroes» que más tarde devendría en los *sentai.* También en 1964 se estrenó en la TV Asahi *Shonen Ninja Kaze no Fujimaru* (Fujimaru del viento, el chico ninja), la primera y una de las dos series de imagen real en las que ha trabajado Masaaki Hatsumi sensei, una de las mayores autoridades del mundo en las artes marciales, maestro en ninjitsu, al que tuvimos la suerte de poder entrevistar personalmente, como podréis ver en la sección Japón Japón.

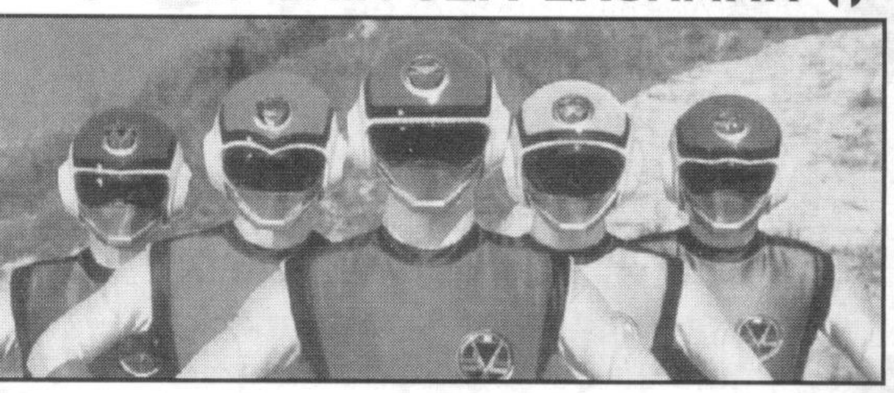
Muy influenciado por los shows norteamericanos de ciencia ficción *Mistery Zone* y *Outer Limits*, Eiji Tsuburaya estrenó en Enero de 1966 su serie *Ultra Q*, sobre un monstruo venido del espacio, la cual fue seguida en Julio de ese mismo año por *Ultraman*, la serie que le consagró como maestro de la ciencia ficción. Ultraman es el mito japonés por excelencia, el personaje televisivo de ciencia ficción más famoso. Ultraman es el héroe nacional de Japón, y tanto su diseño y caracterización como sus aventuras han sido grabados a fuego en la mente de todos los creadores japoneses de SF. *Ultraseven*, estrenada el año siguiente, supuso pocos cambios con respecto a su predecesora, y más tarde, en 1970, se estrenó *Ultrafight*, en la que

La Familia Ultraman

NTAI

戦隊 — sentai — grupo de batalla

CHÔ SHIN SEI FLASHMAN



Ultraman y Ultraseven luchan codo con codo contra bichos y monstruos de todo tipo.

En Abril de 1971 se estrenó *Kamen Rider*, una serie basada en un cómic de Shotaro Ishinomori en el que un joven héroe conducía una potente moto enfundado en un disfraz de insecto que le daba poderes sobrehumanos.

También en Abril de 1971 se estrenó *Kattekita Ultraman* (Ultraman regresa), seguida por *Ultraman Ace* (1972), *Ultraman Taro* (1973) y *Ultraman Leo* (1974). Por su parte, Kamen Rider también tuvo sus secuelas, que se prolongan, como las de Ultraman, hasta la actualidad... Y por fin, llegamos al año 1975.

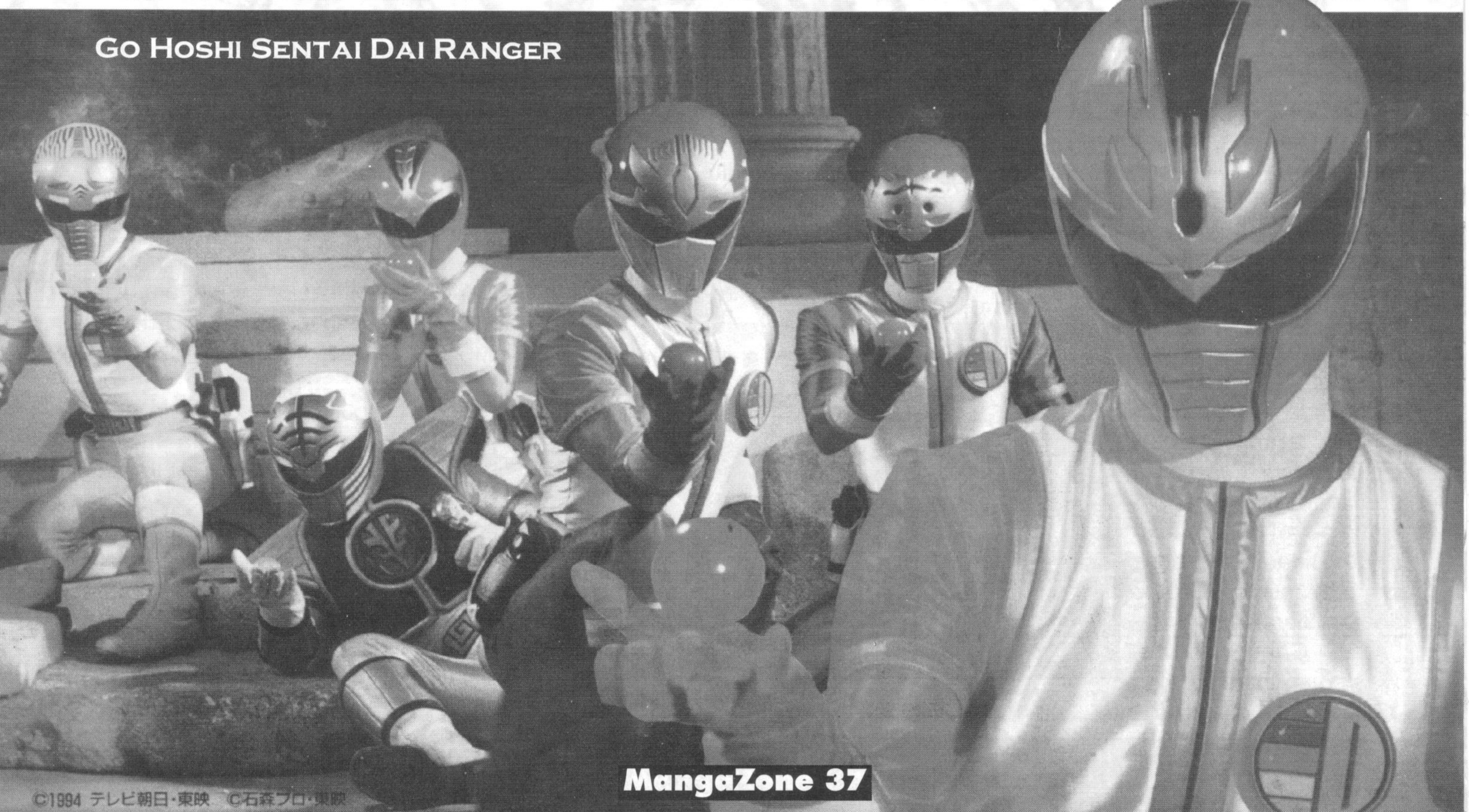
Y en 1975... la que se arma

En Abril de 1975 se estrena la primera serie de *sentai*: *Himitsu Sentai Go Ranger,* en la TV Asahi. En *Go Ranger* ya se identifican las características típicas de los *sentai*, que hoy en día se han convertido en mandamientos que un hipotético creador de series de *sentai* debe tener en cuenta: cinco heroes, cada uno de un color, motorizados, que repitan siempre las mismas frases, como si fuesen conjuros de magia, que hagan muchos aspavientos y que practiquen las artes marciales. Eso es todo. Si se respetan esos parámetros, se puede introducir cualquier modificación, ya que por hortera que pueda parecer, funcionará. Ésto lo demuestra la segunda serie de *sentai*, estrenada en Abril de 1977: *Jacker Dengekitai* presentaba a cinco coloridos héroes, cuatro de ellos con un casco que representaba un palo de la baraja de póquer, y un quinto llamado «Big One», coronado por un arco iris y un número 1.

TYRANO RANGER
(sí, sale en los pogüe)

En 1979 se estrena *Battle Fever J*, que rompe un poco con la estética de conjunto. Aquí hay cinco héroes, pero de diferentes nacionalidades: un japonés, un francés, un soviético, un coreano y una norte- americana,

GO HOSHI SENTAI DAI RANGER



©1994 テレビ朝日・東映 ©石森プロ・東映

presentando al primer personaje femenino. También se introduce en *Battle Fever J* el primer robot gigante, que después se iba a repetir en todas las siguientes.

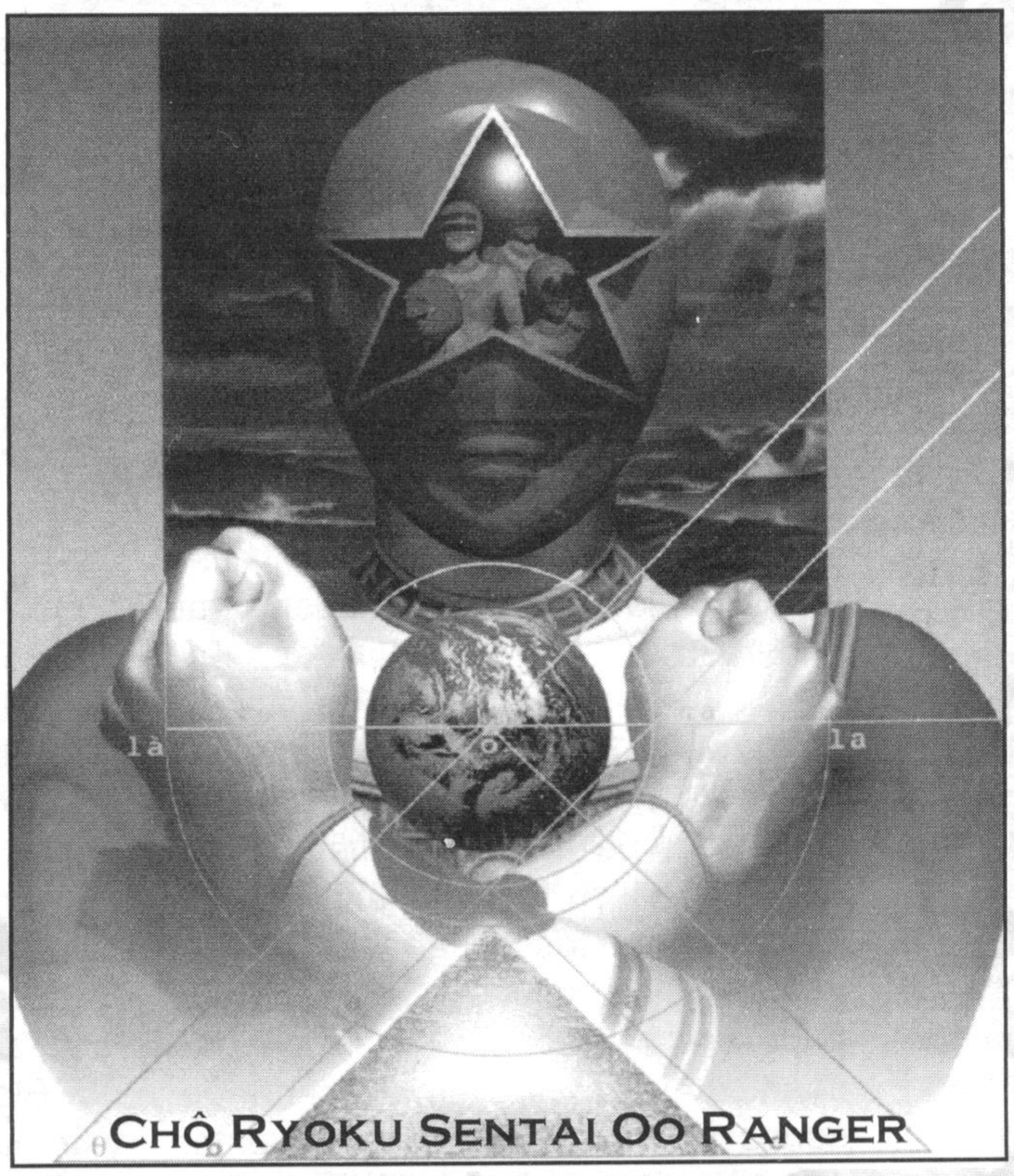
En 1980 se estrena *Denshi Sentai Denjiman*, donde se vuelve a los cinco héroes coloridos, provinientes de un planeta de la estrella Denji. Armados con terribles poderes eléctricos, en esta serie se introduce el concepto de lanzar rayos y las pintorescas explosiones con chispitas. Por supuesto, también tenían robot gigante, el Denji Fighter, esta vez ya transformable. Por primera vez se atribuía origen no humano a los personajes, concepto que después se repetiría en varias series.

Taiyo Sentai Sun Vulcan (*taiyo* en japonés significa «sol»), estrenada en 1981, sigue en la línea de *Denjiman*, y enfrenta a un grupo de cinco coloridos héroes con el malvado Black Magma. En 1982 se estrena *Dai Sentai Goggle Five*, titulada así por las horribles lentes que llevaban los integrantes de este grupo. Como curiosidad, la luchadora femenina blandía una cinta de gimnasia rítmica como arma para derrotar al enemigo.

En 1983 se estrena *Kagaku Sentai Dynaman*, muy similar ya a las series de sentai de la actualidad, y clara inspiración de Akira Toriyama a la hora de crear su Ginyuu Tokusentai. Por cierto que *Dynaman* fue el primer grupo de *sentai* cuyos protagonistas no llevaban bufanda...

Chô Denshi Bioman se estrenó en 1984, y no es la que se vio aquí en España en la TVE1. Esta serie ya tiene el «look» de las producciones más modernas, y en ella se repite el patrón de cinco héroes, cada uno de un color, con unos cascos muy futuristas y originales, y que, cómo no, pilotaban a Mecha Gigan, un robot gigante armado de espada y escudo. En 1985 se estrena *Denshi Sentai Changeman*, en la que se introduce el concepto de arma gigantesca combinable que todos los miembros del equipo debían blandir para disparar. *Cho Shin Sei Flashman*, estrenada en 1986, de nuevo utilizaba el parámetro usado en *Denjiman*: los héroes tenían origen extraterrestre. Los Flashman eran un grupo de cazadores de aliens que venían de la estrella Flash y, por supuesto, pilotaban a Titan Boy, un poderoso robot gigante.

Hikaru Sentai Maskman, estrenada en 1987, introduce pocos cambios con respecto a lo ya visto, pero en 1988 se estrena *Chojuu Sentai Liveman*, que es la que se emitió en España bajo el título de «Bioman», e introducía dos conceptos innovadores: por una parte recuperaba la personalización de cada héroe por algo más que el color, al igual que en *Jacker Dengekitai* o *Battle Fever J*. Sólo que aquí el motivo no era una nacionalidad o un palo de la baraja sino una bestia o animal (*juu* en japonés es «bestia»). La otra novedad era que cada miembro tenía un vehículo diferente que representaba su animal, y el robot gigante era el resultado de la combinación de todos los vehículos. Este concepto, repetido hasta la saciedad en series de anime (como por ejemplo *Go Lion*, una de las aquí emitidas como Voltron —JJ), nunca había aparecido en una serie de *sentai*.


CHÔ RYOKU SENTAI OO RANGER

En 1989 se estrenó *Kousoku Sentai Turbo Ranger*, mucho más sobria y comedida que su colorista e innovadora predecesora *Liveman*, pero que pasa por ser una de las mejores series de *sentai* que se hayan realizado, por su tratamiento algo más profundo de los personajes y por la alta calidad de las coreografías de lucha. Esta serie también se ha podido ver por TVE1.

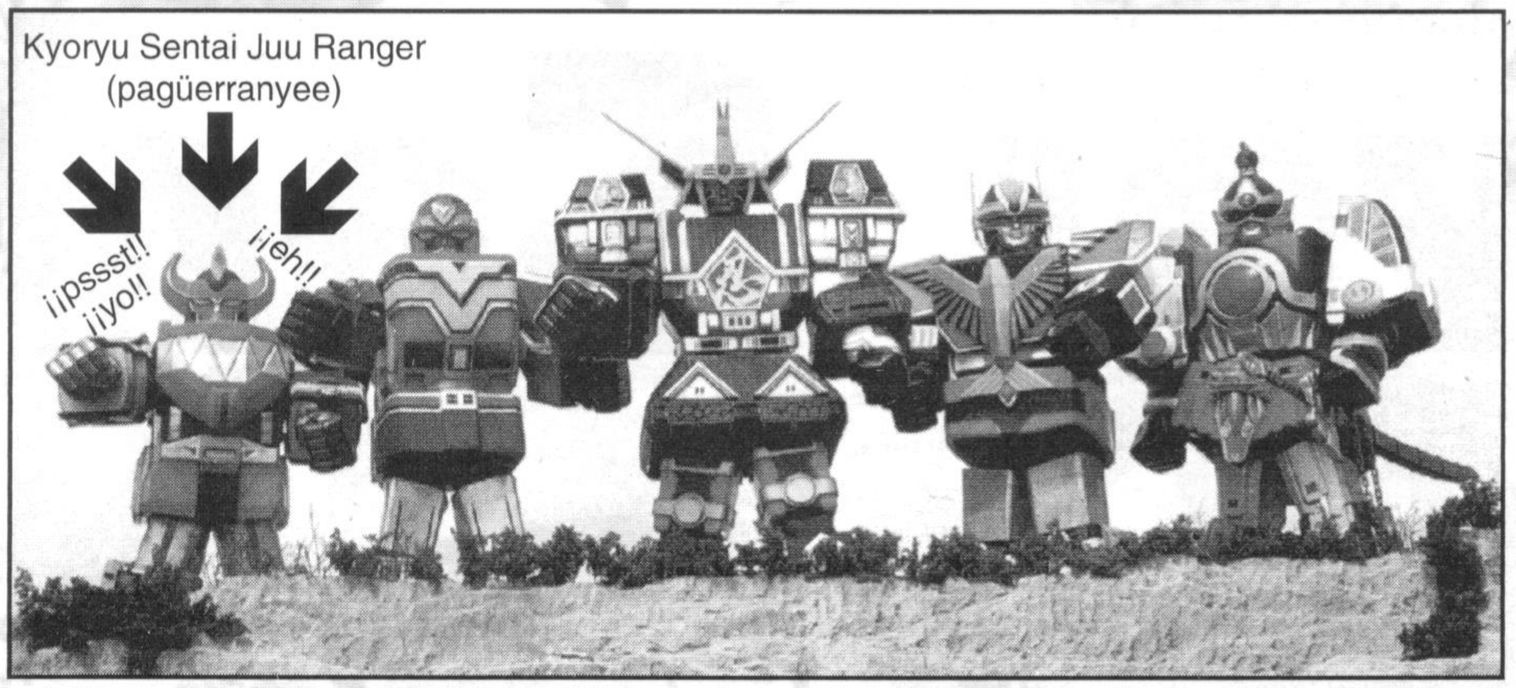
En 1990 se estrenó *Chikyu Sentai Fiveman*, en la que se vuelve al estilo un tanto hortera de los años 70, significando un bajón respecto a sus dos predecesoras. Sin embargo, la excelente *Teujin Sentai Jetman*, creada y dirigida por Keita Amemiya, director de *Zeiram 2* (ver Noticias Japón MangaZone nº 16), altamente original (cada uno de los personajes representaba un ave) y con unos diseños de maquinarias muy logrados, se estrenó al año siguiente consiguiendo un gran éxito: se dice que repescó a muchos antiguos seguidores de series *sentai*, ya adultos.

En 1992 se estrenó *Kyouryu Sentai Juu Ranger*, también transcribible como *Zyu Ranger.* Es la serie que se ha prestado al destrozo para que nazcan los inefables «Power Rangers». En ella, cada personaje representa un tipo de dinosaurio, al igual que sus vehículos, que forman el robot gigante King Brachion. La coreografía también resulta excelente, al igual que en *Turbo Ranger*.

En 1993 se recupera el concepto de héroes no humanos con *Go Hoshi Sentai Dai Ranger*, en el que cada uno de los personajes proviene de un planeta distinto, de ahí su nombre (*go hoshi* significa «cinco planetas» o «cinco estrellas»). El cuidado diseño y realización de esta serie le vale el que hoy en día se la siga considerando la mejor serie de *sentai* realizada hasta la fecha, en dura pugna con la famosa *Jetman*.

En febrero del año pasado se estrenó la pintoresca *Ninja Sentai Kaku Ranger*, en la que los heroes son ninjas: una

DENSHI SENTAI DENJIMAN



Cinco de los robots que aparecen en series de sentai. ¿Os suena alguno?

idea muy simple pero efectista que ha resultado en una buena serie en la que los gadgets que utilizan los rangers se han duplicado respecto a otras series. Parece ser que Hatsumi sensei no ha estado implicado directamente en la realización de esta serie, aunque parece evidente que cuenta con toda su aprobación.

La última serie de *sentai* estrenada en Japón, el pasado mes de Febrero, ha sido *Chô Ryoku Oo Ranger*, donde *chô ryoku* significa «superpoder» y *oo* significa «rey». Cinco héroes de colorines, con unos uniformes y cascos bastante originales pero que a primera vista sorprenden menos que *Kaku Ranger*. Sin embargo, las sorpresas y los excesos más excesivos de una serie de *sentai* vienen al final, así que aún es un poco pronto para juzgar.

Cabe destacar que después del final de cada serie de *sentai* se suele producir un film para las salas de cine que se pasa el verano del año en el que finaliza cada serie. Probablemente, el film que se realizó de *Juu Ranger* ha sido la base para el film de los Power Rangers que se va a estrenar en Estados Unidos.

¿Cómo, por qué?

Y ahora más de uno y más de una pensará: ¿cómo puede ser que un mismo patrón pueda dar a luz a tantos engendros clónicos? ¿Cómo pueden ser un éxito de masas series como esas en un país que ha dado a gente como Shirow, Takahashi, Toriyama, Asamiya o Miyazaki?

Puede que esto que voy a decir me cree más de un problema, pero bueno, ¿para qué si no he escrito todo lo de arriba? Las series de sentai **no son tan malas**. No, de verdad. Si se mira bien, lo divertido supera a lo hortera: jóvenes superhéroes de colorines que hacen artes marciales, tiran rayos, tienen espadas, arcos, ballestas, pistolas, cañones de rayos, que conducen robots y motos superpotentes, luchando contra monstruos que se hacen gigantes al final de cada episodio. No está mal. Algo bueno tiene que salir.

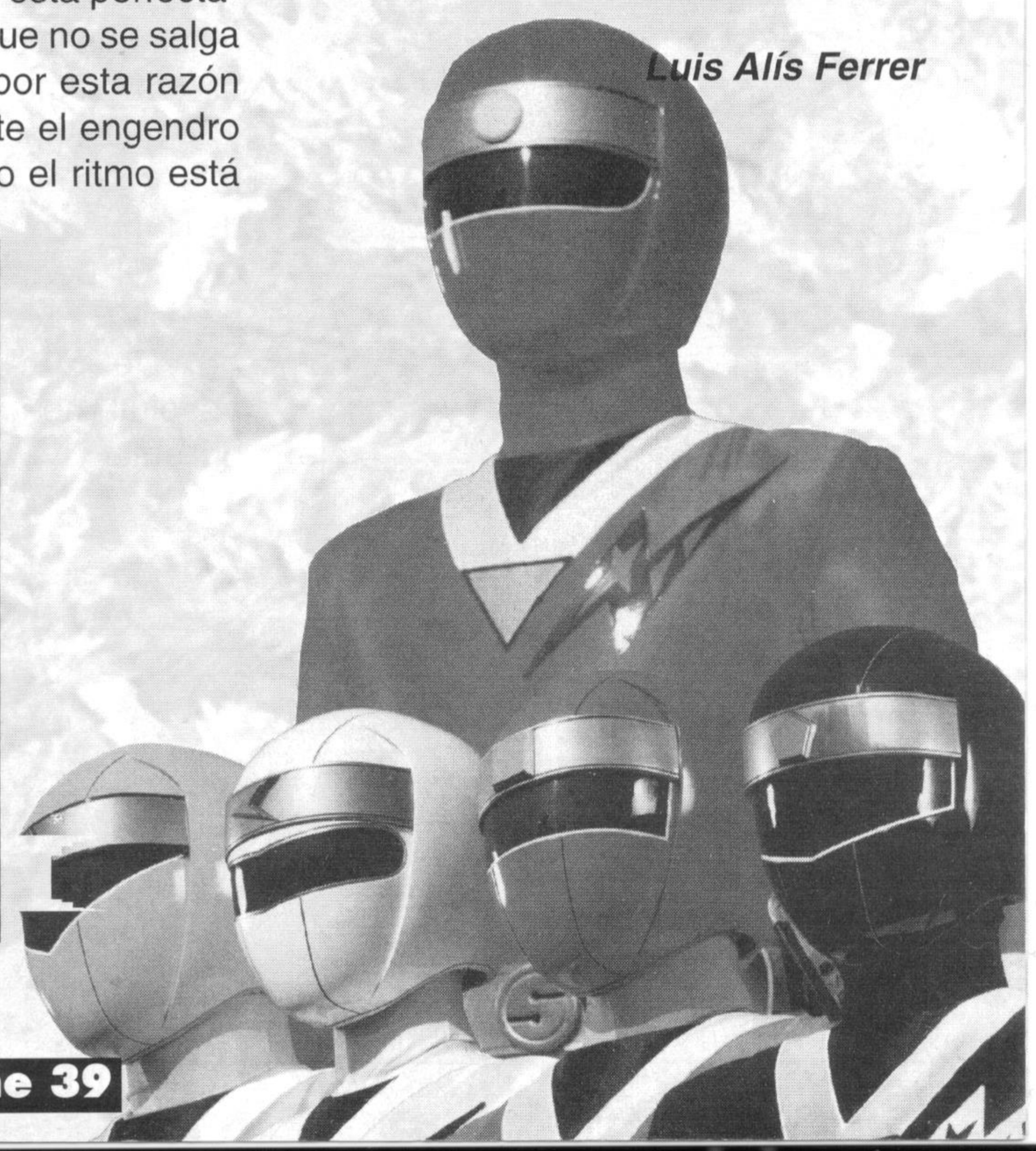
Sin embargo, un mínimo descuido y lo hortera supera a lo divertido. Así que hay que establecer un equilibrio entre cada segmento: monstruos, transformación, artes marciales, luchas de robots, rayos... todo está perfectamente planeado para que no se salga de lo aceptable. Y es por esta razón que odio profundamente el engendro «Power Rangers»: todo el ritmo está roto, los personajes son simplones, el guión no muy original de las series japonesas da paso a un guión completamente nulo...

El éxito de la serie «Power Rangers» en Estados Unidos se debe al genio de un hombre: Haim Saban. Este productor egipcio afincado en USA le echó un vistazo a una serie de *sentai* de Toei y se le ocurrió la genial idea. Como parece que los niños norteamericanos van desesperados buscando telebasura para deglutir, el éxito de un producto así estaba más que cantado. Bandai, que ha hecho el negocio del siglo con los juguetes de la serie, no tuvo que presionar mucho a Toei (con la que tiene un millonario contrato) para que cediera el metraje de la serie para su manipulación.

¿Y por qué los «Power Rangers» han tenido éste éxito en España? Una encomiable campaña de promoción le ha valido el éxito cuando otras series de *sentai* en España han pasado desapercibidas. Tanto Liveman (que se pasó como «Bioman») como *Turbo Ranger* se han podido ver en TVE1 y mas tarde en TVE2. También hemos podido ver *Jiban* y *Winspector*, los cuales no son de género *sentai* sino *metal hero*, de los que hablaré en la continuación de este artículo. Tengo la sospecha de que se llegaron a pasar algunos capítulos de *Jetman* en TVE1 o en La 2, pero no tengo la seguridad. Sin embargo, si se hubieran pasado por la tarde, cuando llegan los nenes de básica, otro gallo nos habría cantado. En fin... a lo mejor es que los chicos que se transforman tenían que ser occidentales, y somos mucho más racistas de lo que pensábamos.

Luis Alís Ferrer

NINJA SENTAI KAKU RANGER



Royal Spac

Aile d

LA HISTORIA

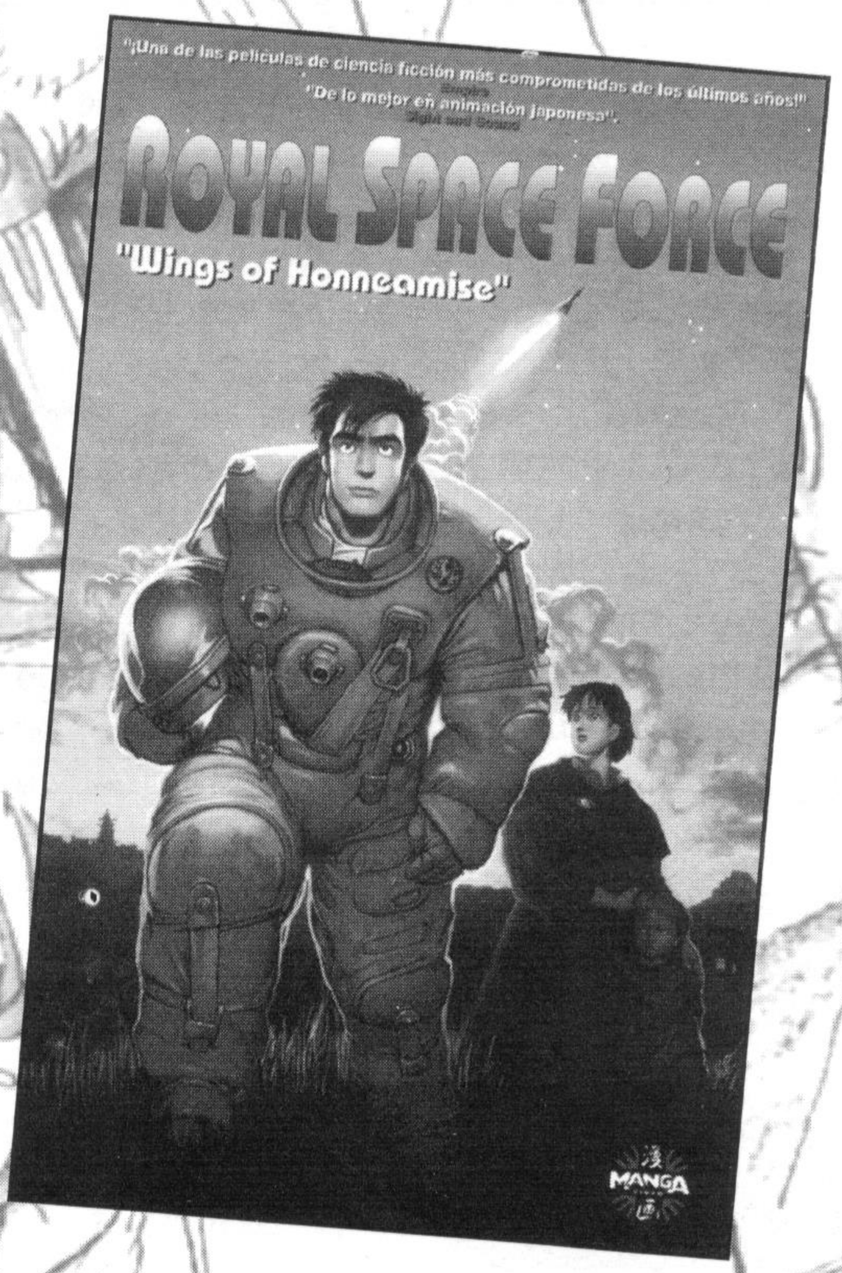
En un mundo distópico, en lo que podrían ser perfectamente el equivalente a los años cincuenta, érase una vez el Reino de Honnêamise. Méz-clense adecuadamente la tecnología americana de los albores de la informática y la televisión, el sistema monárquico japonés de preguerra, las estéticas orientales, mayas y europeas orientales, y sólo queda añadir una buena dosis de cotidianeidad para hacer que el conjunto, aunque una fantasía, parezca real como la vida misma.

Shirotsugu Lhadato es un tipo no excesivamente brillante. Al no cualificarse para el Ejército del Aire, se alistó en las Fuerzas Espaciales Reales, un ambicioso proyecto para poner al hombre en el espacio cuya realidad consiste en un auténtico cajón desastre de vagos y aburridos. Muy poco «right stuff», por así decirlo. Cuando la Fuerza bordea la cancelación, Shiro conoce a una joven puritana y mojigata que predica su religiosidad por las calles del barrio chino, coincidiendo con el último ímpetu del programa espacial antes de ser cerrado. Renacen aquellas pequeñas ansias que le hicieron intentar la aviación, y se ofrece voluntario para pilotar la cápsula espacial.

Lo que sigue es un pequeño viaje espiritual, una evolución de Shiro, desde las posiciones de «viva la Virgen» de sus amigos hasta las grandes preguntas del «de dónde venimos, a dónde nos dirigimos, etc.», pasando por los temas eternos de la amistad, la religión, la política, y un poquito de amor. Y todo ello prescindiendo de cualquier ampulosidad, sin aspavientos ni dramas morales. Solamente el atisbo de trascendencia que a todo quisqui le ha entrado en el cuerpo en alguna ocasión, amplificado por las circunstancias. Muy en la vena de esos arranques místicos y humanistas que todos los astronautas pre-Space Shuttle han confesado sentir. Desde el espacio la Tierra se ve muy pequeña, y todas nuestras disputas deben de parecer irrelevantes y ridículas. En «Alas...» llegamos a captar esa sensación.

Lo más importante de «Alas de Honnêamise» es la implicación del espectador con lo que se cuenta: Shiro es una persona absolutamente cordial, un espectador de sus amigos que decide hacer algo trascendente tras confrontar la insignificancia de su vivir diario con las fantasías de la muchacha. Ésta, Leiquinni, está atrapada por una religión (muy parecida al cristianismo extremo) culpabilizadora hasta la anulación del autorrespeto, como se ve cuando ella asume la culpa del intento de violación de Shiro. Los amigos son una pandilla encantadora de cínicos que se convierten en el apoyo del protagonista a pesar de su incredulidad inicial. Y en torno, todas esas cosas fascinantes que forman parte de la carrera del espacio.

Y al contarse de una manera tan con los pies en tierra y sin dejar sentado ningún juicio terminante, tan como la vida misma, todo se hace asequible y, lo más importante, no produce sonrojos, que es el riesgo habitual. «Alas de Honnêamise» logra meternos en la piel del personaje y hacernos participar de su viaje moral. De forma absolutamente brillante.



LA EDICION

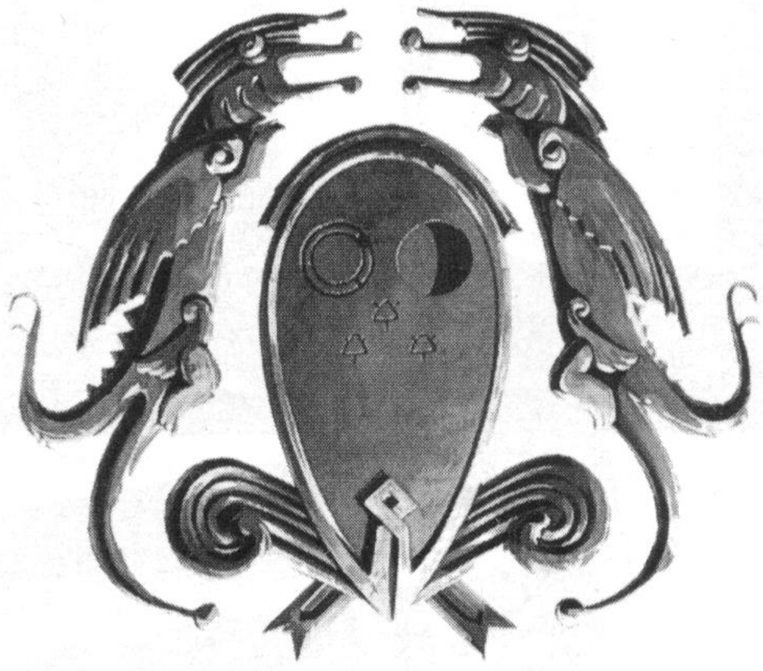
El doblaje en sí es de lo más aseado, aunque seguimos teniendo ese pequeño problema del ruido de multitudes (¿multitudes de tres personas?).

El problema está en la voz de Shiro: está bien hecha, pero no tiene nada que ver con el carácter del personaje tal como lo determinaba la voz japonesa. Mientras que en Japón escuchaban a una voz nasal y adulta, que evocaba la imagen de un oso corpulento, plácido y cordial, aquí tenemos una de las voces más habituales de las ediciones de anime en España. Aunque técnicamente funcione muy bien, quita años y personalidad al carácter.

La voz de Leiquinni, al contrario, resulta un tanto fuera de lugar, demasiado adulta y segura de sí misma para quien representa.

Aquí hay un posible problema, y es el doblaje español probablemente realizado a partir del inglés. Además existe la posibilidad de que el doblaje traducido haya sido el realizado para la premiere británica por Go East, al parecer bastan-

e Force
e Honnêamise



ALAS PARA GAINAX

«Royal Space Force» es el título oficial en inglés de «Alas de Honnêamise», un film que representa el canto de cisne de Gainax. Nada de lo que han hecho, por estupendo que haya sido, ha superado la inversión en calidad y la brillantez del producto resultante en este film. Sin embargo, esta brillantez, aunque respaldada por la crítica, no se tradujo en las cifras de espectadores esperadas.

«Alas...» fue concebida y finalmente dirigida por Hiroyuki Yamaga. Hideaki Anno sería uno de los animadores clave, y los diseños de personajes los elaboraría Yoshiyuki Sadamoto. La manera en que se produjo fue un tanto tortuosa. Tras crear la empresa Gainax, elaboraron un Corto promocional para lograr la aprobación y financiación por una gran compañía. Bandai «picó», y asignó una partida de ocho billones de yenes, el presupuesto más grande de la historia para un film de anime en su momento.

Los valores de producción son espectaculares: 3.000 animadores; tours a los EE.UU. para documentarse sobre la historia de la aviación y la astronáutica, así como de los estilos arquitectónicos posmodernos que impregnarían el film; la asistencia al despegue de la lanzadera Discovery... El diseño de producción del film es un increíble pastiche de estilos e influencias culturales, tan meticuloso que llega hasta al reinvento de las cucharas, los periódicos o las monedas. La música de la banda sonora es de un Ryuichi Sakamoto en sus momentos más electrónicos y multiétnicos, comprimidos en una partitura muy sutil y peculiar, quizás extraña por sí sola, pero totalmente congruente con el mundo al que acompaña.

La animación es de primera categoría, a la par con cualquier cosa inmediatamente inferior a los extremistas «Akira» y «Little Nemo». Una meticulosidad visual patente, por ejemplo, en la batalla aérea que parece sacada de «El día más largo», el despegue del cohete a lo «Documentos TV», el diseño de los televisores o las máquinas expendedoras de billetes o los ordenadores a relés y válvulas.

Y lo más milagroso es cómo toda esa espectacularidad apoya y no impide el desarrollo de una historia que se podría calificar de intimista. El foco de este despliegue es el personaje de Shiro y el desarrollo de su carácter humano. Y funciona de maravilla.

Sin embargo, la promoción que se le dio al film no pudo ser más absurda. «La Biblia misteriosa», «el milagro del amor», «una nueva generación»... Tal como lo describían, parecía que aquello iba a ser un viaje mesiánico a lo «Little Buda» en cuanto a sus implicaciones, una especie de cruzada mezclada con una pasional historia de amor. Nada más lejos de la humanidad y sencillez de lo que la película narraba. Probablemente ello fue la causa del poco éxito de «Alas...» en las taquillas. Y también es, posiblemente, la razón de que haya llegado tan tarde a los mercados estadounidenses y españoles.

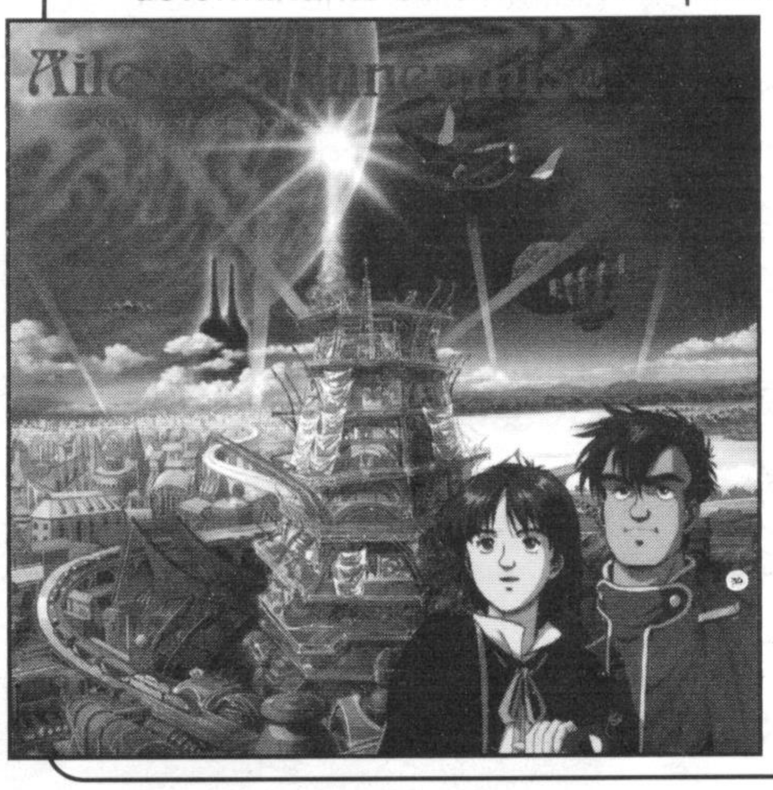
ESPAÑOLA

te imperfecto. Si uno compara la versión original y la española, descubre que la vivacidad y los matices de los personajes caen en picado en lo que escuchamos aquí. La película pierde mucho por esto, os lo aseguro.

Y otro punto que duele, puesto que ya es la segunda vez que pasa: en las escenas que transcurren en el país vecino que quiere sabotear el programa espacial, se ven unos subtítulos en japonés. Esto es porque, en la versión original, los personajes hablan en un idioma imaginario. Pasó lo mismo en «Macross II: Lovers Again», donde nos perdimos los diálogos en zentraedio original. El mismo zentraedio original que se escucha en el film «Macross: Love, do you remember» en su versión japonesa (con la misma estructura y vocabulario imaginarios). Espero que corrijan la costumbre de omitirlo si alguna vez nos traen esta película. ¿Os imagináis qué sería de Star Trek sin el lenguaje Klingon? Pues eso.

LA BANDA SONORA

La Banda Sonora de «Alas de Honnêamise» fue la primera AniMelomanía de la historia de nuestro MangaZone. Es lo bastante determinante en el film como para que os hagáis vuestra propia opinión viendo el vídeo. Para los que decidan adquirirla, la referencia es MDC7-1025 (MIDI, Inc.). Advertir que en el CD faltan varios de los desarrollos que aparecen en el film, tales como el que suena cuando Shiro efectua su primer vuelo en avión, o esos temas roqueros que se oyen de fondo en las calles de los burdeles. Eso sí, no falta el estupendo tema final, un Sakamoto instrumental de lo más sofisticado. Recomiendo la compra meditada tras escuchar atentamente el film.



DRAGON B

Gokuh se dispone a entrenar a Trunks y a Goten para que realicen el proceso de fusión al igual que los habitantes del planeta Metamor, en el cielo (ya sabéis, donde Mister Popo...). Les pide que aumenten su poder al máximo. Se constata entonces que el ki de Trunks es algo mayor que el de Goten. Según explica Gokuh, para realizar el proceso de fusión, los dos individuos deben emitir la misma cantidad de ki. Una vez que Trunks ha memorizado la cantidad de ki que debe emitir, ya están preparados para realizar los movimientos de fusión.

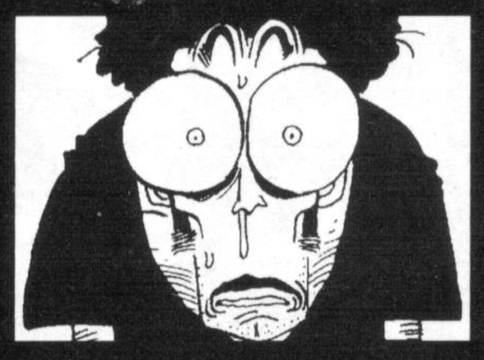
En ese momento, Bábidi y Bu anuncian telepáticamente a todo el mundo su intención de empezar a cargarse gente sin dilación. Bulma, preocupada por la suerte de sus padres, le pide a Gokuh que haga algo. Él le dice que no se preocupe porque siempre pueden invocar al dragón Shen Ron. Pero resulta que el radar de bolas de dragón está en casa de Bulma, y si es destruido no habrá forma de encontrar las bolas. Así que Gokuh manda a Trunks a casa a buscar el radar, y Gokuh se teletransporta delante de Bu y Bábidi, para entretenerles y ganar tiempo. Dándoles palique, Gokuh dice que en su mano de saiyajin está el poder de vencerles. Éstos, incrédulos, piden una demostración. Gokuh les explica entonces los niveles de transformación de un saiyajin: el estado normal es cuando se tiene el pelo negro, tras la transformación (el pelo sólo se eriza un poco y se vuelve amarillo, y las pupilas cambian a color azul), es el estado de Super Saiyajin. El estado que supera el Super saiyajin es el Super Saiyajin 2, con el pelo más erizado (sólo una o dos mechas le caen sobre la cara) y rayos que chisporrotean alrededor. El primer saiyajin que lo consiguió fue Gohan, en su lucha contra Cell. Y el estado que supera al Super Saiyajin 2...

Y acto seguido, Gokuh comienza a acumular energía. El pelo se le echa completamente hacia atrás, le crece hasta la cintura y le desaparecen las cejas, en medio de cegadores relámpagos de energía, mientras dice «...y ésto es el estado Super Saiyajin 3».

Tanto Bu y Bábidi como todos los que mentalmente seguían la transformación de Gokuh, quedan absolutamente asombrados. La fuerza de Gokuh ha alcanzado los límites de lo inimaginable. Acto seguido, Gokuh la emprende a golpes con Bu, el cual es incapaz de reaccionar. Cuando se recupera, todos los ataques que lanza contra Gokuh son esquivados con pasmosa facilidad. Bu consigue alcanzar a Gokuh con un puñetazo que ni le despeina (¡ah!, ¿pero va peinado? —JJ)(¡Psche!... kind of —Luis).

Un terrible Kame Hame-Ha de Gokuh atraviesa a Bu por completo, pero se regenera sin problema, y le responde con otro Kame Hame-Ha, que Gokuh desvía. Tras unos breves compases de la lucha, Gokuh decide retirarse, pues Trunks ya ha podido recoger el radar. Sin inmutarse, vuelve a su estado normal, se despide y acto seguido desaparece. Bábidi, enfurecido, le grita a Bu por no haber acabado con Gokuh cuando tuvo la oportunidad, y éste, harto ya de aguantar al enano, le coge del cuello y le da un puñetazo que le arranca la cabeza. Acto seguido destruye sus restos con un rayo y se dispone a vivir su vida. Y su vida se reduce a destruir ciudades sin ton ni son. Tras convertir a una chica en bombón por no querer darle un beso (incluso remodeló su cara para parecerse a un actor de cine), prosigue su asoladora tarea. Tras destruir varias ciudades más, se construye una curiosa casa con no menos curiosos muebles. Mientras tanto,

DRAGON BALL Z



Piccolo y Gokuh muestran los ridículos movimientos del proceso de fusión a Goten y Trunks.

De pronto, aparece Baba, que comunica a Gokuh que su plazo de 24 horas ha pasado y que debe volver a la tierra de los muertos. Una vez allí se encuentra con Gohan, que está entrenando en el planeta de Kaioh Shin, y decide quedarse con ellos. Goten y Trunks siguen su entrenamiento con Piccolo para poder fusionarse.

Hay en este volúmen unas deliciosas páginas en las que Toriyama se explaya a gusto para explicar que Bu no tiene nada que ver con ninguno de los macro tiranos que son típicos en esta serie: Bu se planta delante de un niño que iba andando por un camino, muy solitario. Tras comprobar que el chaval no se asusta, éste le explica que es ciego y qie no puede ver. Bu, con el único objetivo de asustar al pobre niño, le coloca una mno sobre los ojos y los cura, por lo que el pequeño recupera la visión. Pero al ver a Bu, en lugar de asustarse, le abraza agradecido. Bu se sienta, pensativo, pues nunca había tenido contacto con alguien que no le utilizase, pegase, atravesase, gritase o asustarase ante su presencia. El niño le da, para compensarle de alguna forma, una moneda, con la que dice que se disponía a comprar un cartón de leche. Bu la coge, la sopesa y se la zampa, ante el asombro del chaval: "Esto es un asco". Sale volando, se encuentra a un transportista que estaba cargando su camioneta, lo convierte en un brik de leche y se lo lleva al chaval. No sin destruir completamente una ciudad que le venía de paso. Genial.

En el planeta de Kaioh Shin, la espada Z se rompe como si fuese de cartón contra una piedra hiper-densa que Gokuh lanza a Gohan en un entrenamiento. Entonces aparece el Kaioh Shin de hace quince eras, un viejo enclenque que dice ser muy poderoso. Gokuh se lo cree, le lanza una bola de energía que le da en la cara y casi lo mata. Los metodos de entrenamiento de este anciano Kaioh Shin (bailes y siestas) no parecen los más apropiados para vencer a Bu...

Mientras, en la Tierra, Goten y Trunks han conseguido realizar el proceso de fusión, no sin hacer varios intentos fallidos (primero repugnantemente gordo y patéticamente inútil y cansino, después asquerosamente flaco y enfermizo...). Finalmente, consiguen fusionarse en un poderoso guerrero que se llama Gotenks (o Trunten).

A su vez, Mister Satan pretende hacerse amigo de Bu para tenderle una trampa y acabar con él. Bu resulta ser un tío de lo más simpático, con el que Satan entabla una gran amistad, la cual es absolutamente falsa y lo único que persigue Satan es ponerle una bomba en la casa mientras está por ahí destruyendo para que explote cuando él vuelva, regalarle una "Game Poy" (ya se sabe, cosas del ©) explosiva por control remoto y cosas así. Los intentos de Satan por acabar con Bu son futiles, hasta que un día unos malvados asesinos matan a un perrito que él recogido y a Mister Satan, su coleguilla. Tras resucitarlos con su poder, muy furioso, comienza a expulsar unos gases que sintetizan ¡un nuevo Bu!

El nuevo Bu, flaco y escuchimizado, fulmina a los asesinos con un rayo y ni corto ni perezoso convierte al antiguo Bu en una galleta. Tras devorarlo (y hacer desaparecer a uno de los malos mas originales que se habían personado en la serie), se transforma en un tercer Bu algo más musculoso...que sin duda va a poner en problemas a nuestros amigos...

Luis Alís Ferrer

Quiz Quiz

Esto es algo que yo llevo mucho tiempo deseando hacer: un... «¿*Quiz*? *Sore wa nan desu ka?*» se preguntarán muchos. Pues es un concurso en el que se formularán varias preguntas (evidentemente, relacionadas con el mundo del manga y el anime) junto a cuatro posibles respuestas a cada una. Van a haber varios niveles de dificultad, y no gratuitamente, sino que dependiendo de la dificultad de las preguntas contestadas habrá un premio (...Javi...) más suculento que (...Javi, vete pensando qué les regalamos...) el anterior. Desde ya anticipo que si bien el primer nivel deberíais poderlo contestar todos, el último no va a acertarlo completo nadie que no tenga fuentes de información muy, muy capaces y sepa (o conozca a alguien que sepa) algo de japonés. ¿Y por qué? Pues porque yo soy así de malévolo y lo quiero poner difícil, hiah, hiah. (nanda kore? rebuzno desu ka? —JJ)

NIVEL 0: El que no me acierte éste, soy capaz de pegarle un tiro o de ir a buscarle.

1) ¿Qué es «manga»?
a) Parte de la vestimenta que cubre los brazos.
b) Un nuevo prototipo de coche eléctrico desarollado por Honda.
c) Nombre que designa a los cómics japoneses.
d) Parte que se puede arrancar de las carátulas de las cintas de audio vírgenes.

2) ¿De qué serie es protagonista Son Gokuh?
a) *Dragon Ball.*
b) *La Rosa de Versalles (Berusaiyu no Bara).*
c) *Judo Boy.*
d) *La Aldea del Arce (Maple Town).*

3) ¿Quién es Rumiko Takahashi?
a) Una nueva Top Model japonesa.
b) La nueva cajera del Charter de abajo.
c) La dibujante de *Ranma1/2.*
d) Un ruso que se perdió en una mina de hulla en 1906.

4) ¿Piccolo es de color verde?
a) Evidentemente, sí.
b) No, pero se lo hace muy bien.
c) No, es de color oliva perlado, Pantone 03852.
d) Paso, me planto.

5) ¿Quién es Akira Toriyama?
a) Otro cajero del Charter.
b) El dibujante de *Dragon Ball* y *Dr. Slump*, entre otras muchas obras.
c) Un kamikaze de la II Guerra Mundial que perdió un brazo por un trozo de metralla.
d) Juan Gómez, lo que pasa es que disimula.

NIVEL 1: Éste ya es un poco más difícil, pero tampoco deberíais tener problemas...

1) ¿Cuál fue el primer lanzamiento de Manga Video en España?
a) *Bubblegum Crisis.*
b) *Area 88.*
c) *El Puño de la Estrella del Norte (Hokuto no Ken).*
d) *Video Senshi Laserion.*

2) ¿Quién fue Osamu Tezuka?
a) El creador del manga tal y como se conoce hoy día.
b) Dibujante de *Tetsuwan Atom.*
c) El Dios del Manga.
d) Las respuestas a), b) y c).

3) ¿Cuál es el precio en yens aproximado de un semanario tipo «Shonen Jump»?
a) Unos 100 yens.
b) Unos 200 yens.
c) Unos 380 yens.
d) Unos 1000 yens.

4) ¿Qué es un «tsubo»?
a) Una editorial japonesa de cómics pornográficos.
b) Los puntos del cuerpo de los malos que golpea Ken en *El puño de la Estrella del Norte (Hokuto no Ken).*
c) Cada una de las partes de la armadura de un saint en Los Caballeros del Zodiaco (*Saint Seiya).*
d) Un invento del Dr. Slump que convierte a Arale en un robot de cocina.

5) ¿Qué contiene una capsula Hoi-Poi?
a) Revistas porno.
b) Una casa.
c) Vehiculos, como motos, coches...
d) Lo que uno quiera introducir, es decir, lo de arriba y muchas más cosas.

NIVEL 2: Aquí ya se empieza a poner dura la cosa, ya... hieh, hieh... (¡¡pervertido!! —JJ)

1) ¿Quién acuñó el termino «manga»?
a) Osamu Tezuka.
b) El pintor Hokusai.
c) Es anónimo, aunque se cree ideado por el fundador de Akita Shoten en 1929.
d) Shotaro Ishimori.

2) ¿Qué compañía ostenta los derechos del personaje Godzilla?
a) Toho Co.
b) Universal Pictures.
c) Toei Animation.
d) Es patrimonio nacional del pueblo japonés y no ostenta derechos de autor.

3) ¿Qué <u>suele</u> hacer un japonés después de leer su semanario de cómics?
a) Lo tira inmediatamente.
b) Lo tiene en casa una o dos semanas y después lo tira a la basura.
c) Lo recicla en el bidé, la conciencia ecológica es muy fuerte en Japón.
d) Lo guarda en el garaje junto con los otros, hasta que su padre ya no puede meter el coche. Entonces, los tira.

4) ¿Cuál de estas series de anime no está basada en cómic?
a) *Sailor Moon.*
b) *Mazinger Z.*
c) *La Batalla de los Planetas (Gatchaman).*
d) *Raqueta de Oro (Ace wo Nerae!).*

5) ¿De qué series se compone *Robotech*?
a) *Macross, Southern Cross, Orguss.*
b) *Macross, Mospeada, Voltron.*
c) *Macross, Southern Cross, Mospeada.*
d) *Macross, Macross II, Macross Plus, Macross Seven.*

NIVEL 3: AY, AY, AQUÍ VAIS A CAER LA MITAD, ASÍ QUE AMARRAOS BIEN LAS ENAGUAS...

1) ¿Quiénes son los autores del cómic *Spriggan*?
a) Buronson y Tetsuo Hara
b) Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa
c) Kazuo Koike y Sanpei Shirato
d) Keiijiro Ryu y Tetsuo Hara

2) ¿Cuál es la editorial de cómics líder en Japón?
a) Shueisha
b) Shogakkan
c) Kodansha
d) Tokuma Shoten

3) ¿Cuál de estos robots no es creación de Go Nagai?
a) Grandizer
b) Mazinger
c) X-Bomber
d) Giant Robo

4) ¿Qué editorial publicó el cómic de balón volea «Sign wa V»?
a) Kodansha
b) Shueisha
c) Shogakkan
d) Seishinsha

5) ¿Qué empresa de software ostenta los derechos del cómic Dragon Quest?
a) Square Soft
b) Enix
c) Seta
d) Capcom

NIVEL 4: LOS/AS QUE QUEDÉIS, PODRÉIS DAROS PALMADITAS DE VERDAD SI PASÁIS ESTE NIVEL... ¡NO ANTES!

1) ¿En qué año comenzó la publicación del cómic *Ashita no Joe*?
a) 1971
b) 1961
c) 1967
d) 1964

2) ¿Cuál de estas revistas no es de la editorial Shogakkan?
a) Shonen Sunday
b) Nora Comic
c) Big Comic
d) Korokoro Comic

3) ¿De qué editorial es la revista que no es de Shogakkan de la pregunta anterior?
a) Gakken
b) Futabasha
c) Tokuma Shoten
d) Fujimi Shobo

4) ¿Qué marca discográfica edita la banda sonora de *Yu Yu Hakusho*?
a) Pony Canyon
b) Nippon Columbia Records
c) Polygram
d) Remoras

5) ¿Cuál es el verdadero apellido de los hermanos Derrick en *Campeones* (*Captain Tsubasa*)?
a) Yamazaki
b) Tachibana
c) Egawa
d) Matsuyama

NIVEL 5: LOS QUE HAYÁIS LLEGADO AQUÍ, PODÉIS DECIR QUE REALMENTE SABÉIS DEL TEMA. PARA PODER CONTESTAR A LAS PREGUNTAS DE ESTE NIVEL, HABRÉIS DE INVESTIGAR EN LAS MISMAS FUENTES DE DONDE HABÉIS SACADO LAS OTRAS RESPUESTAS, EN REVISTAS JAPONESAS, PREGUNTAR A RAPPEL... HE INCLUIDO UNA PREGUNTA QUE DUDO QUE NADIE SEPA CONTESTAR. ESPERO QUE ALGUIEN ME DEMUESTRE LO CONTRARIO. SE HABRÁ GANADO CON TODOS LOS HONORES EL MARAVILLOSO (... JAVI...) PREMIO FINAL. ¡ÁNIMO!

1) ¿Quién es el dibujante del cómic que protagoniza el vendedor de entradas del cine al que el Dr. Slump acude con una chica en el episodio 2 (del cómic)?
a) Jo Biggu
b) Yuude Tamago
c) Ami Shibata
d) Katsuyoshi Karahashi

2) ¿Cuál de estos cómics no tiene animación?
a) *Glass no Kamen*
b) *Tsurikichi Sanpei*
c) *Uda Uda yatteru hima wa nai!*
d) *Codename wa Sailor V*

3) ¿Qué estudio realizó la animación del primer OAV?
a) Studio Live
b) Sunbeam Studio
c) Studio Ghibli
d) Studio Pierrot

4) ¿Cuál de estos personajes no es doblado por Tetsu Kotani?
a) Seiya
b) Mamoru Chiba (Tuxedo Kamen)
c) Amuro Rei
d) Piccolo

5) ¿Cual es el personaje japonés de anime equivalente a Bart Simpson, tanto por carácter como por dibujo?
a) Chibi Maruko chan
b) Crayon Shin chan
c) Papuwa kun
d) Sazae san

Pistas: Para contestar a las preguntas del quiz, habréis de echar mano de... ¡todo! Los Manga Manía de Alfons Moliné, el Manga! Manga!, de Fred Schodt (ambos vienen a ser lo mismo), La Historia de los Cómics, de Toutain, revistas japonesas... me veo a alguien con un B-CLUB en la mano entrando en un restaurante japonés pidiendo que le traduzcan algo... Soy consciente de que las preguntas son extremadamente difíciles (sugoi no fistro omae wa! —JJ). Evidentemente, si no hay acertante, el premio final se lo llevará el que más respuestas haya acertado. Además, os diré que no he querido subir aún más la dificultad... que podía haberlo hecho, porque hay mucho más donde rebuscar. Por ejemplo, una pregunta que finalmente no he incluido (no hay que contestarla, tranquilos/as): ¿Cuál es el último cómic de béisbol de Shinji Mizushima?, o ¿Qué significa el título de la revista donde se publicó Uchu Senkan Yamato, de Reiji Matsumoto?, o ¿En qué episodio de Kimagure Orange Road (cómic) Madoka y Kyosuke viajan en el tren con Hitler y Ringo Starr?, para que veáis que he sido bondadoso y que podía haber rebuscado más... (lo que pasa es que se quiere quedar él los premios —JJ).

Luis Alís Ferrer

Bases: Las mismas que para el concurso del Club de Fans de KOR aparecidas en nuestro número 18, aunque la fecha límite de recepción de respuestas será el 31 de agosto. La lista de ganadores aparecerá en el primer nº de MangaZone posterior a dicha fecha. Como en el anterior, será imprescindible el envío del cupón que aparece en la sección de Correo de este número, y en el sobre con vuestras cartas, al igual que en las destinadas a cualquier otra sección de la revista, deberá figurar sólo el Apdo. de Correos; nada de Concurso, Quiz, Correo MangaZone ni cosas por el estilo, pues en ese caso las cartas podrían ser devueltas al remitente.
Premios: 1º—Colección completa original de manga / 2º—CD musical de anime / 3º—(a sortear entre dos de los acertantes) **Películas "Grey" y "Héroes en la Galaxia" / 4º—**(a sortear entre tres de los acertantes) **Cels originales (pack de tres) de diversos animes / 5º—**(a sortear entre tres de los acertantes) **Cel original de anime.**

TALLER DE ANIMACION

Fe de Ratas:
Primero de todo, la pordiosera calibración de mi monitor: lo que yo veía como una aterciopelada textura de fondo para esta caja de texto, en el MangaZone anterior, resultó ser un merengue horroroso que dejó mis palabras bastante indescifrables. Creo que esta vez lo he clavado.
Y luego, ese glorioso "MangaZone nº XX" en la referencia al Proyecto Robur: el XX corresponde al número 5. Puesto que, definitivamente, muchos de vosotros os enganchasteis al MangaZone en números posteriores, y que no tendréis ni el 5 ni algunos de los siguientes, lo único que puedo sugerir es que pidáis a algún amigo fotocopias de los Talleres.
En este MangaZone, ¡un Taller CyberPlonk! Como he estado muy liado en estos meses post-Mili, no he podido apañar todas las cosas que quisiera, así que hay una cara menos. Continuamos con el tema de hacer cómic con el ordenador, profundizando (es un decir) en la cuestión de los tramados, desde un punto de vista más general. Volveremos al tema dentro de unos cuantos meses.
En las Hojas de Estilo, una pausa en el estudio de Mikimoto: "Candy, Candy", el primer Shojo Anime del que mis amigos y yo tuvimos a gala declararnos fans (la cara que ponía la gente al oírnos era todo un poema). También el primer Manga que pude coleccionar y estudiar. Le tengo un especial cariño a esos cómics, pues, aparte de ser románticos hasta el ataque de hiperglucemia, supusieron mi primer contacto con los "plines". ¿Que qué es un "plin"? Leed, leed.
Para complementar las cibertonterías, bibliografía sobre cómic infográfico, tanto material técnico como artístico. Atentos, que también es útil para los que confeccionáis Fanzines.
Y, finalmente, el "Macross Alternativo" de Rosa María.
En el próximo Taller volveremos a publicar algunas historias, y a ver si puedo apañar algo de material sobre las técnicas básicas de la animación profesional. La pega es que la mayoría de la información que poseo es americana, pero supongo que es perfectamente aplicable y aceptable.
En fin, allá yo. Nos vemos en el próximo MangaZone.

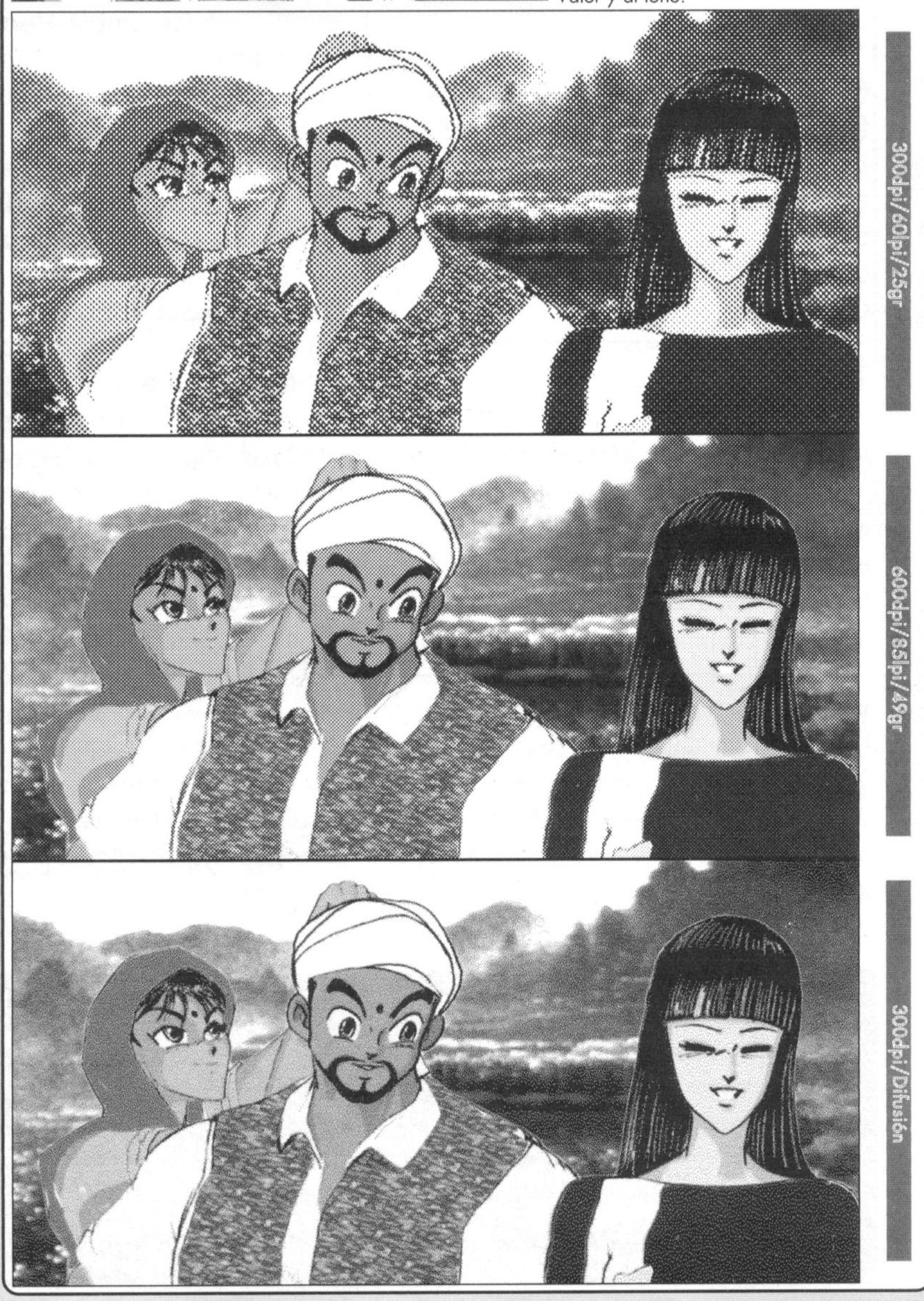
Juan Gómez Martín

Lo siento, pero volvemos a los tamaños de tipo microscópicos ("Más potencia, Igor, más potencia..." "Como en los viejos tiempos, Amo").

Tenemos nuestro glorioso cómic almacenado en nuestro disco duro, varios "dinacuatros" a todo gris y a 300 puntos por pulgada. Hacemos una salvaguardia y la llevamos a ese amiguete o a esa tienda que tiene una impresora láser de la misma resolución. Lanzamos la impresión... y nos sale un churro carente de matiz y con un tramado con unos puntos como puños. ¿¡Qué aimdescatman ha pasado!?
Ha pasado lo siguiente: nuestra hoja de cómic, en el ordenador, es un Din A4 a 300 puntos GRISES por pulgada, pero la impresora produce 300 puntos NEGROS por pulgada. Para poder mostrar grises, ha de simularlos creando "grumitos" de puntos negros más o menos apelotonados, que de lejos parecerán gris. Cuantos más puntos de diámetro cubra la celdilla que forma un grumo gris, más niveles diferentes de grises podrá simular, pero menos definición dará la imagen. Esta definición resultante del tramado se llama frecuencia o lineatura, y se expresa en líneas por pulgada. Es típico que las láser de 300 puntos por pulgada (300 dpi en inglés) impriman a unas 60 líneas por pulgada (60 lpi), mostrando así unos 25 niveles de gris diferentes. Este es un parámetro ajustable: uno puede aumentar la lineatura disminuyendo el número de grises o al revés. Existe una fórmula para calcular la relación entre la resolución, la lineatura y los niveles de grises, calculadora en mano:

$$\text{Niveles de Gris} = \left(\frac{\text{Resolución de la Impresora (dpi.)}}{\text{Lineatura de la Impresora (lpi.)}}\right)^2$$

Por lo normal, las impresoras láser suelen efectuar un tramado de tipo punto, aunque con determinados programas se pueden forzar otros sistemas de trama. La mejor manera de trabajar es experimentando uno mismo y dando la vara al centro de fotocopias e impresión láser más próximo. Muchas veces la solución pasa por imprimir una copia de tus ficheros previamente tramados por tí con varias lineaturas. Intentad averiguar donde trabajan con impresoras de 600 dpi, que te darán mejor resultado (aunque han de ser reales, no "resolución mejorada". Estas últimas traman bastante bien por su cuenta, pero no podríais pre-tramar por tu cuenta a esa resolución).
Un último consejo: explorad el tema de las tramas aleatorias, a las que el concepto de lineatura ya no es aplicable, pues los diferentes niveles de gris se forman como diferentes niveles de "ruído". Echad un vistazo a estos ejemplos y juzgad lo que pueden hacer por una impresora de 300 dpi.
Valor y al tono.



HOJAS DE ESTILO

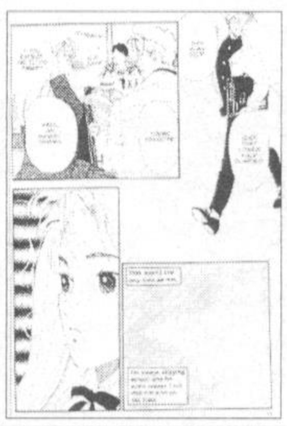
A Taste of Candy, o el aroma que Heno de Pravia deja en mis manos. EL primer Shojo Manga publicado en España. Entre los plines salvajes, la composición de página y la nostalgia, una Promesa-Terminator: ¡...volverá!

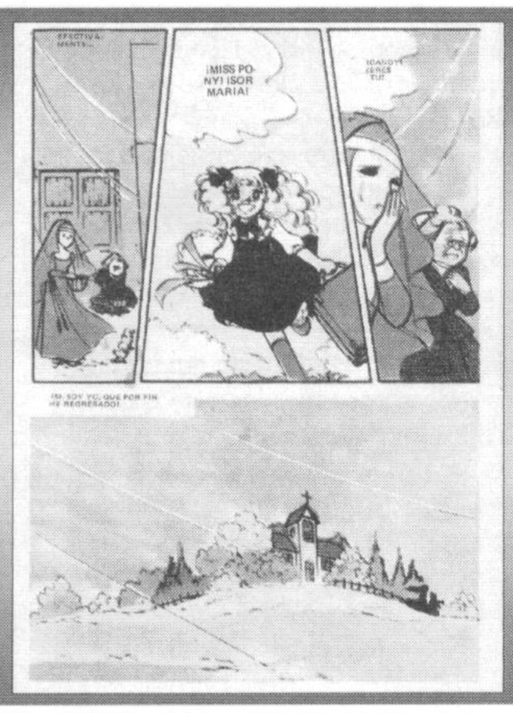
Intermedio. Dejamos por un momento al señor Mikimoto listo para la gran transición, nos dejamos caer por el mundo de "Candy, Candy". El muestrario es limitado, y se refiere únicamente al Manga y no a la serie, pero es que esas viñetas, tras años y años de sequía post-Mazinger y el "yo vi la luz" de "Nausicaä..." (MangaZone nº3, Maestros del Manga), descubrí una obra con una frescura enorme.

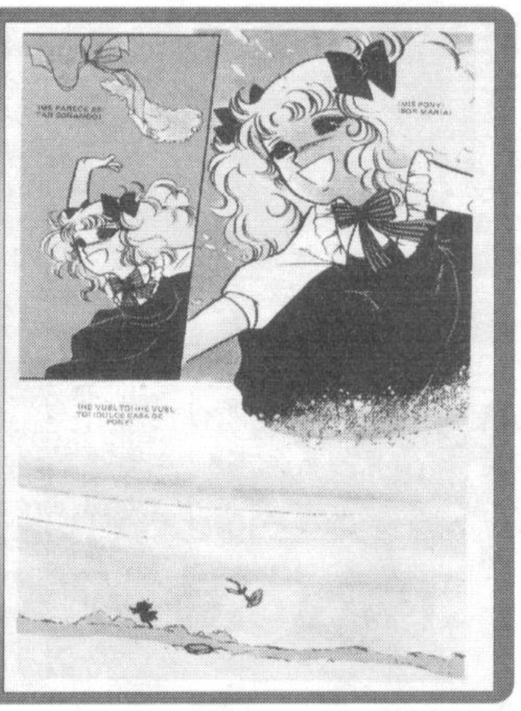
Lo reconozco: me rindo ante esas sonrisas blancas y esos ojos destellantes, esas cascadas de rosas y esos "plines" aparatosos. En todo caso, lo mejor de "Candy, Candy" era esa heroina que, de acuerdo, las pasaba más canutas que servidor frente al perro klingon de JavHunter, pero que más de una vez devolvía el golpe o soltaba una ocurrencia que dejaba helada a la oposición. Una chiquilla de armas tomar, portazo a los protagonistas que sólo saben sufrir y sufrir, sufre que te sufre cual mariachi de Rocio Durcal.

El gran desafío es animar a Luis Alís a que haga un recital "Candy, Candy" en las páginas del MangaZone. Resulta que el canalla sabe... ¡cómo termina la serie! Va, Luis, atrévete. Recoge el guante.

Atributo fundamental de todo Shojo Manga que se precie: composición de página sofisticada, disposición de paneles que imprima tanto el tempo de la acción como su amplitud emocional. ¡Qué poca distancia entre el "Promesa" de la Nishi y nuestra querida "Candy, Candy" de Igarashi y Mizuki, a pesar de los años que los separan! Por cierto, esas escenas de las dos páginas del extremo derecho parecen sacadas de "Sonrisas y lágrimas" de puro intensas.







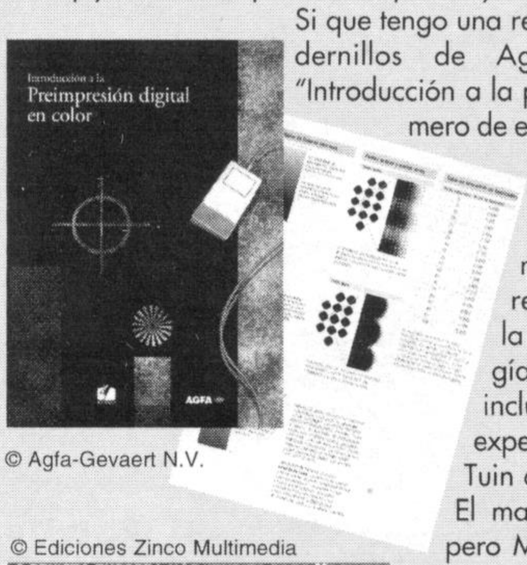
PLIN

"Plines" es como llama KIA a los batacazos, caras raras, brazos descoyuntados haciendo cuernos de sorpresa, gotitas de sudor y venas palpitantes de rabia (¡Plin!). Ante vosotros, un muy limitado muestrario de plines. ¡Mortal Kombat Candy Andrew (con la inestimable asistencia de Archie y Stear)! Quien sabe, tal vez hayan más en próximos MangaZones, con la ayuda de Luis.

Candy Candy © Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi/Kodansha Ltd./Editorial Bruguera S.A. — Promise © Keiko Nishi/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.

Es lamentable, pero no hay más narices: si uno quiere ilustrar cómic con ayuda de su ordenador, no tiene más remedio que enfangarse en el desopilante mundo de la preimpresión.

Pero no es tan terrible ni tan difícil. Para empezar, muchos de los programas necesarios están disponibles como versiones reducidas en los diskettes y CD-ROMs que regalan todas esas revistas. Si además tiene uno un escáner, lo más probable es que haya recibido con él un paquete de retoque fotográfico, la pieza clave del arsenal. Y en el Dominio Público y el ShareWare existen auténticas joyas. Con un poco de inquietud y otro poco de ganas...



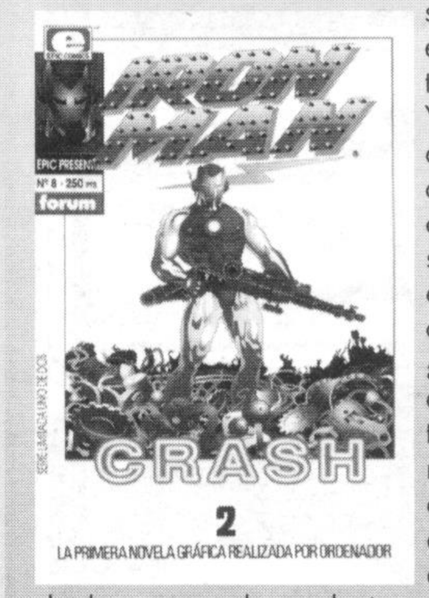
© Agfa-Gevaert N.V.

Si que tengo una recomendación incondicional: los cuadernillos de Agfa-Gevaert sobre preimpresión: "Introducción a la preimpresión digital en color", el primero de ellos, es el esencial, porque cubre todo el tema de los grises. El segundo volumen se centra en el color. Cada tanto sale un nuevo volumen (el último creo que trataba de los escáneres). Son un poco caros, pero merecen la pena porque definen la terminología, dan ejemplos calibrados de todo, e incluso algunos consejillos fruto de la experiencia. Yo los compré en la red K-Tuin de tiendas de Macintosh.

© Ediciones Zinco Multimedia

El material de Agfa no es Mac-céntrico, pero MacFormat, por supuesto, sí lo es. El número dos trataba el tema del uso de la infografía en el cómic por la industria americana. Se explica el sistema tradicional de coloreado y rotulado, y cómo todo ha cambiado gracias al ordenador. Se tenga el aparato que se tenga, merece la pena echarle una ojeada, aunque sea para entusiasmarse y coger ánimos.

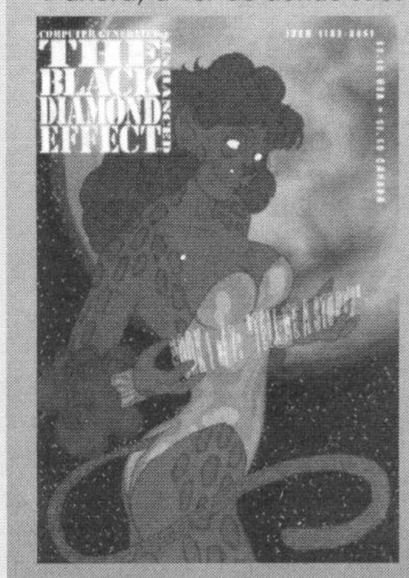
El cómic por ordenador suele plasmarse en dos opciones: asistir al proceso tradicional conservando el look tradicional, que es en realidad la verdadera revolución que ha impuesto la editorial americana Image, y que podemos contemplar en el acabado del color de sus series (un color que, para mí, uniformiza las colecciones. Hasta que saquen un verdadero artista que sepa ser distintivo en cada historia...). Esta tendencia está desparramándose por todas las demás editoriales americanas importantes.

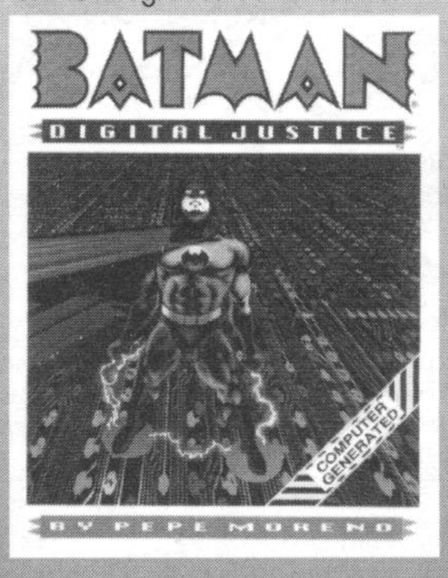


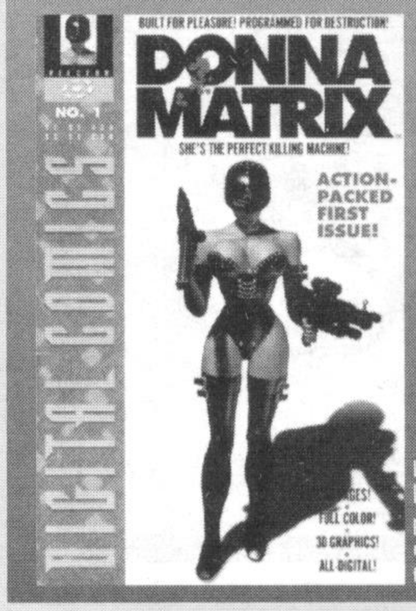
Y luego está la de ir más allá: collages fotorrealistas, aire de CD-ROM, "Todo 3D"... A través de los catálogos tipo Advance Comics se puede conseguir una cierta variedad de estilos e intensidades. "Eye of the Storm" de Rival Productions es lo último que conozco publicándose en la actualidad.

¿Qué tiene esto que ver con el Manga? Aparte de que el coloreado de Akira fue el anticipo de todo este tinglado, con lo que tiene que ver realmente es con los Mangoides españoles caseros. A todos aquellos con cierta capacidad de medios y ganas, la aplicación del ordenador a vuestras páginas de cómic podría suponer desde un gran ahorro de tiempo, dinero y esfuerzos hasta todo lo contrario y hundiros en la miseria. Pero eso sí, no os lo habréis querido perder por nada del mundo.

Y ahora, a ver de dónde saco un Takeru, el cómic infográfico de Terasawa.







Los Copyrights de las obras expuestas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Una historia de Rosa María Carmona Plata

マクロス
MACROSS
ALTERNATIVO

CAPITULO 11º: ACONTECIMIENTOS INUSITADOS

La llegada de la noche es para muchas personas el inicio de la libertad. La oscuridad invita al cambio, la soledad a la franqueza con uno mismo. Al igual que la luna presenta dos caras, los seres humanos son ambivalentes, esquizofrénicos... Con la llegada de la noche, en el silencio de sus viviendas dan rienda suelta a su otro yo, aquel que responde a las necesidades insatisfechas de su personalidad.

Sextar Zore es un indivíduo alienado. Se siente extraño en la ciudad pero de un modo peculiar sabe que ha de permanecer allí. Siente que una parte de su yo es su guía, un guía que despierta en la negrura de la noche. En cierto modo sabe que estas gentes no son las suyas, que no entiende sus sentimientos, que su comportamiento le resulta absurdo. También es consciente de que procede de un mundo distinto a éste, de un mundo lejano que ha olvidado.

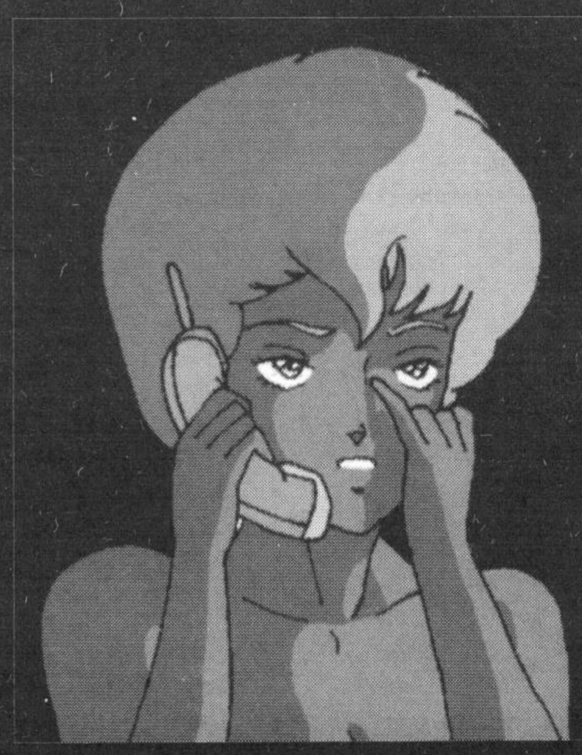
Ha perdido la memoria. Recuerda un choque y una explosión, luego sólo negrura. Cuando despertó se encontraba en un sitio extraño, un hospital. Huyó de allí, instintivamente supo que no convenía que le examinaran. Vagó sin rumbo fijo, perdido entre lugares desconocidos hasta que conoció a la Teniente Sterling. El encontrarla ha hecho que experimente sensaciones que no sabe identificar, sensaciones que interiormente le aconsejan no descubrirle su pasado, un pasado que su mente turbulenta ansía recordar pero que su corazón le aconseja olvidar.

La noche surte un especial efecto sobre él, le relaja. Camina por la calle, perdiéndose su silueta en las sombras de la noche.

—¿Qué tal fue todo, Sean?
—La vida es un asco. No pudo ir peor.
—¿Qué sucedió?
—Tuvimos que cargarnos al tipo.
—¿Cómo? ¿Liquidásteis al contacto? ¿Y qué pensáis hacer al respecto?
—No tuvimos opción, él pretendía matarme.
—Es una verdadera pena. Era un apoyo valioso.
—Tendrás que comunicárselo al Comandante. Hemos fracasado, no tenemos ninguna pista que seguir.
—De acuerdo, mañana hablaré con él.
—Gracias, Angelo.
—Al fin y al cabo es mi obligación. Estoy tan involucrado en el Cuerpo Juno como tú y la Teniente.
—Nuestra única esperanza se cifra en Roy, el desconocido colaborador que nos traerá información de la Base S.Y.L.
—No te preocupes. Descansa. Ya nos veremos mañana.
—¿Sabes por qué hubiera preferido que el tipo hubiera tenido éxito? Para no tener que aguantarte el resto de mi vida.
—Jódete.
—Ja, ja, ja.

El río Skeena junto con el Stikine y el Fraser recorren una buena parte del terreno de la Columbia británica. El territorio, muy accidentado, presenta a lo largo de estas aguas orillas despejadas y de naturaleza arcillosa que impiden la total permeabilidad del terreno, de ahí la facilidad para seguir un rastro.

Louie conocía todos estos detalles. Sabía que lo que fuera que transportaba la cápsula zentraedi había tenido que seguir el cauce del río Skeena.



Había dado su palabra al Dr. Higgins, pero, ¿podía fiarse de Bowie? Había hablado muy a la ligeracuando lo propuso para la misión. Ciertamente era un buen compañero, pero a lo mejor no comprendía su postura y daba el chivatazo. ¿Entonces quién? No podía actuar sólo. ¿Cómo no lo había pensado antes? Dana, ella era la compañera perfecta. Estaba acostumbrada a actuar por su cuenta. Arriesgada, práctica e inteligente... las tres cualidades perfectas. ¿Había peligro de que se echase atrás...? No, nunca. Por encima de todo Dana comprendería sus motivos y le ayudaría. No había ninguna duda.

Tenía que hablar con ella. Al día siguiente debían comenzar la investigación. Perder tiempo era un suicidio.

—...Dana..., ¿estás durmiendo?
—Hmmm...
—Dana, soy Louie. Necesito hablar contigo

inmediatamente.
—Pero..., ¿qué hora es?
—Son las cuatro de la madrugada.
—¿Las cuatro? Pero Louie, ¿no podías esperar hasta mañana?
—Es importante.
—Yawnn...
—Necesito que vengas conmigo hasta los montes Waddington.
—¿Los montes Waddington? Pero, ¿te has vuelto loco?
—Estoy muy cuerdo. ¿Recuerdas lo que te comenté acerca de la cápsula alienígena?
—Sí.
—Pues bien, estaba equivocado. No fue una estratagema del enemigo. La alarma estuvo totalmente justificada. La nave aterrizó allí, pero luego volvió al espacio mediante la técnica de transposición.
—¡Qué tontería! ¿Para qué iban a hacer eso?
—Para dejar aquí algo o a alguien.
—¿Qué?
—No creas que es un producto de mi imaginación. Estoy casi seguro de que eso fue lo que pasó.
—¿Y para qué me quieres a mí?
—No puedo actuar solo.
—Tendrás que comunicárselo al General Magnum.
—No puedo. Precisamente es eso lo que quiero evitar.
—¿Por qué yo?
—Eres la única persona en que puedo confiar.
—Mmm. De acuerdo.
—Gracias, Dana.

Amanece. La mañana se espera soleada y agradable. El gorjeo de los pájaros es lisonjero. Los rayos del sol acarician la superficie de la tierra y el olor a mar se extiende profusamente por la ciudad.

El hotel Meyto. Los primeros empleados se hacen cargo de las actividades más necesarias a estas horas más tempranas. Son madrugadores y eficientes.

Los huéspedes se sienten bastante cómodos. Aunque no son muchos, si se tiene en cuenta la capacidad del hotel, son de confianza. Entre ellos se halla la Srta. Shajoo. Está en su habitación, desvelada.

Hace mucho tiempo que una nueva canción le ronda la cabeza. Coje un lápiz y un papel con la mano derecha y con la izquierda su querida guitarra. Se deja llevar.

—Do, do, do... re, fa, sol, sol, sol... do, do. ¡Bien, por lo menos está afinada! La, la, la... ¡Sí, esto es! Algo así es lo que suena dentro de mí.

Durante unos instantes Minmei piensa y reconstruye la música lentamente. las dos horas siguientes son de intenso trabajo. Tras elaborar la partitura ha de escribir la letra. Siente que las palabras fluyen en su mente. En media hora ha completado la melodía. Letra y música se funden de una manera tan perfecta que nadie hubiera concebido nunca su disyunción.

Pensativa, canta la canción en voz baja.

"Amor dolorido se esconde entre las rocas,
pues las altas cumbres le impiden caminar.
Ya sólo se nutre de penas y de demoras,
¿cuándo cesará este su lento peregrinar?

Amor que sufre encerrado no es afecto,
pues indemostrable se marchita escondido.
¿Para quién vale la pena mantenerlo recto
si su máxime sacrificio permanece desconocido?

Es el amor un sentimiento incomprendido,
es el amor un resultado sin un final;
está quien lo vive irremisiblemente perdido,
pues enfermo y desvalido acaba siempre
¡aquel que tuvo el valor de amar!"

La letra es triste pero en su interior Minmei comprende que constituye un alivio, pues en ocasiones la crudeza de la realidad puede resultar más eficaz que las palabras más tiernas. lentamente sale a la terraza y desde allí contempla el panorama que se extiende ante su vista. De súbito un grito retumba en su cerebro. Es desgarrador y pide ayuda. Instintivamente lleva las manos a sus oídos en un intento de frenar su intensidad.

—No, no, no. No es posible —grita consternada.

Pero el suplicio no cesa y se ve obligada a ser testigo auditivo de una plegaria llena de desesperación. Parece absurdo, pero ha reconocido la voz, una voz familiar y lejana a la vez.

Exhausta, se tiende en la cama. Un minuto después sus párpados se han cerrado. Está dormida.

En otro punto del Universo, un gigantesco ejército permanece a la expectativa.

—(Excelencia, no nos conviene seguir esperando. Este retraso favorece a nuestros enemigos. Debemos atacar de inmediato con todas nuestras fuerzas.)

—(General Atum, Nos comprende vuestra postura, pero no es aceptable. De esa forma no conseguiríamos nunca nuestro principal objetivo. La protocultura no es sólo una fuente de energía. Alude a una forma de vida, a un comportamiento, a una mentalidad y costumbres. Para estudiar estas facetas hemos de observar el comportamiento de los micronianos en su hábitat natural, sin interferencias.)

—(Excelencia, llevamos persiguiendo ese objetivo desde hace decenios. Ahora me doy cuenta de que no ha servido para nada. Por eso mantengo que lo más eficaz sería olvidar ese proyecto definitivamente.)

—(General Atum, debemos esperar.)

—(Pero, excelencia...)

—(Nos esperamos que en lo sucesivo no vuelva a cuestionar sus órdenes, General Atum.)

—(No volverá a suceder, Milord.)

En el Cuartel de Oficiales la Teniente Crystal no puede conciliar el sueño. Pasea de arriba a abajo en su habitación. Está nerviosa y preocupada. En sus manos hay un documento perlado de sudor. Lo hayó en la hemeroteca de la Base. Una vez más relee el papel que tensamente estruja entre sus dedos.

"...Un grupo de pacifistas se manifestó delante de la sede de la O.T.U. en Nueva York pidiendo la desintegración del sistema militar imperante. Ante su insistente demanda, el Gobernador de la ciudad ordenó el desalojo de los manifestantes mediante poco ortodoxos métodos que apuntaban a la antidemocracia. Al final la violencia dejó paso al desastre. Decenas de muertos yacían tendidos en las calles víctimas de los ataques de la policía antidisturbios, que sedienta de sangre masacraba a los infortunados que caían en sus manos. El líder del grupo, Edward Crystal, fue muerto cuando intentaba apaciguar los ánimos de ambos grupos contendientes. Desgraciadamente su acción no..."

El artículo finalizaba con una crítica al régimen y unas ardorosas frases de alabanza para el líder asesinado.

A pesar de ser la duodécima vez que lo lee, Lucy Crystal no puede dar crédito a los hechos. ¡Era imposible! ¡Su padre fue un piloto aéreo militar y murió en un accidente!

A lo mejor el artículo era un fraude, una mentira... Pero las fechas coincidían. El hecho no se mencionaba en ningún otro periódico, lo cual era bastante extraño teniendo en cuenta la gravedad del incidente. ¿Quién podía tener interés en que dicho asunto no se divulgase? ¿El Gobernador? Era una hipótesis demasiado evidente. Mucha gente había sido testigo de la desgracia, no era algo fácil de encubrir. No, lo que motivó ese silencio fue algo muy grave, tan grave como para involucrar al Ejército. ¿Por qué si no mentirían cuando comunicaron la noticia del fallecimiento de un piloto a una esposa desesperada y a su joven hija? Todo era muy confuso.

Lucy no logra encontrar respuestas para todas las preguntas que se formula. Un torbellino de recuerdos ametralla su mente. ¡Todo falso! ¡Su madre y ella habían estado viviendo una mentira sin saberlo!
Pero... ¿por qué?

Sus pasos resuenan en el pavimento. Arriba y abajo, arriba y abajo. Una voz la saca de su abstracción.

—Sshh, Tte. Crystal, ¿qué le ocurre?

—No, nada, no se preocupe, señor.

—¿Está segura?

—Por supuesto.

—Está bien. Continúe su meditación nocturna pero trate de no turbar el sueño de los demás.

—Lo siento.

—Todos tenemos preocupaciones. Procure dormir, mañana puede ser un día duro.

Sin desvestirse siquiera, Lucy se echó en la cama. Si quería descubrir algo debía estar descansada, en plena posesión de sus facultades físicas y mentales. Era un nuevo reto que debía de superar.

Macross Alternativo es un relato basado en la serie televisiva ROBOTECH (© Tatsunoko/Harmony Gold), y que ha sido realizado y publicado sin ánimo de lucro ni de infringir los derechos comerciales de los propietarios del producto. La segunda ilustración contiene una imagen © Tokyo Movie Shinsha/Haruhiko Mikimoto posteriormente modificada.

CORREO

NINGUNA CARTA SE VA AL CUBO DE LA BASURA. Muchas de las cartas que recibimos se quejan (y con razón) que no son adecuadamente atendidas o contestadas. Sabed que las cartas son tratadas con mucho respeto y que si tardan mucho en aparecer o no llegan a salir son por causas ajenas a «nuestra» voluntad. Y sin mas dilación...

Eva María Romero Tonda, de Valencia

Sí, nos referimos a Esther del Moral como «imbécil» y «personajillo», y la verdad es que nos pasamos un poquito. Sin embargo, «imbécil» significa «falto de razón», característica harto frecuente en las opiniones de esta buena mujer, y lo de «personajillo»... Esta mujer no sabe nada de anime japonés, sus categóricas afirmaciones eran burdas mentirolas perfectamente contrastables, y en esta tesitura, se permite opinar sobre el tema. Creo que «personajillo» es lo adecuado, créeme.

En cuanto a tu opinión, estamos todos de acuerdo en que lo que se arguye por ahí para cancelar la emisión de series de anime, son sandeces que responden la mayoría de las veces a intereses políticos y a xenofobias, prejuicios y estereotipos. Si se juzgara todo con el mismo patrón, habría que cancelar la emisión de todas las televisiones de España. Pero en fin... Pasamos tus felicitaciones a Luis Miguel Díaz (la verdad es que hace unos dibujos impresionantes) y nos autoanimamos con tus ánimos. Ánimo. (?). Tu dibujo es chulísimo (mira, creo que se lo pasaré al «maquetador», a ver qué puede hacer...). Hasta pronto.

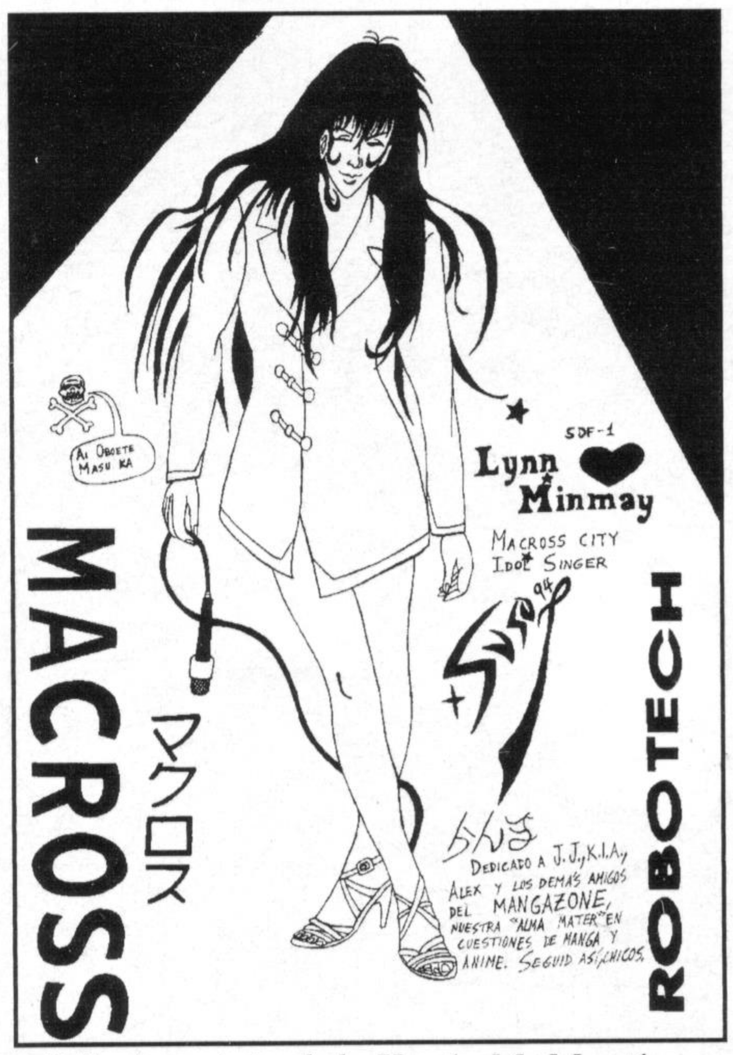
Juan María Álvarez, de San Fernando (Madrid)

Vaya, otro que nos pide que sigamos con las clases de japonés... me parece que tendré que seguir yo con ello... la sección «Dragon Ball ZZ La Historia» sigue apareciendo, pero hemos preferido cambiar su formato y ahora realizamos un resumen de los nuevos tomos que aparecen en el mercado. La verdad es que no tenemos datos precisos sobre la «sociedad para la promoción de la animación japonesa», pero parece evidente que tratarán igualmente el manga, que va indisolublemente unido al mundo del anime. Sin embargo, creo que la creación de una fundación parecida en España sería harto difícil: los grupos importantes de aficionados organizados, bien en fanzines y revistas o bien en asociaciones, con extensos conocimientos y sin ánimo de lucro fueron los orígenes de este tipo de asociaciones en USA; aquí, los grupos como esos se cuentan con los dedos de la mano de una tortuga ninja, y sobran dedos. Los demás están muy preocupados por automitificarse, crear una élite y vivir del cuento. Les interesa seguir con esa aureola de divinidad y cobrar cuatrocientas pesetas por cuarenta y ocho páginas de tebeo en blanco y negro mal traducido e «impreso» en papel de lija. Para colmo, la mayoría de los aficionados entusiastas se han vendido cuando las grandes editoriales les han ofrecido el oro y el moro.

Especial Mecha hicimos uno en el nº 7, pero estamos considerando la posibilidad de hacer un verdadero maxirreportaje sobre el tema... Y otros que vendrán (tengo la esperanza de hacer próximamente uno sobre el género deportivo y otros sobre los ídolos masculinos en el manga y anime...).

A excepción de los dos últimos largometrajes, que llegarán impepinablemente, todo el anime existente de Dragon Ball y Dragon Ball Z está disponible en España. La serie de TV, en tu televisión autonómica más cercana, y los OVAs y largometrajes en tu tienda de vídeos más cercana bajo el sello de Anime Video.

¿Resucitará Vegeta? Pues me has pillado, no lo sé, pero me juego un Animage que tengo de 1981 a que no. Y sí que es verdad que Trunks se fusiona con Son Goten en un mismo guerrero. Un saludo.

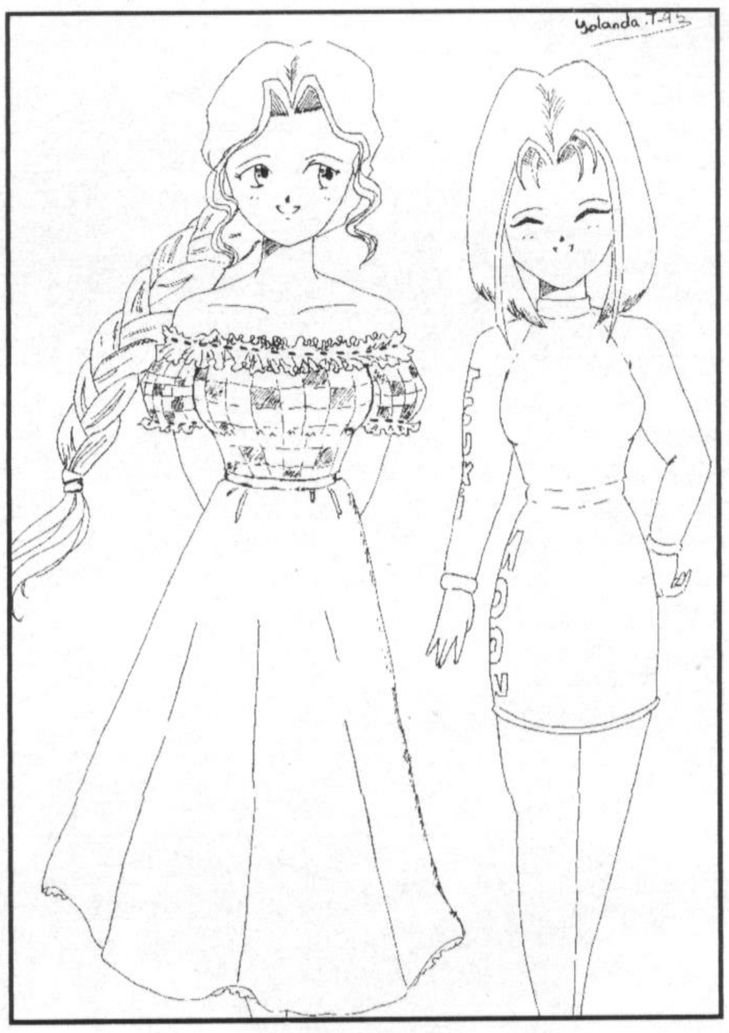


Dibujo original de Xesús M. Martínez

Raul Guerrero Plaza, de Paterna (Valencia)

Veo que dominas bastante la escritura en hiragana. Sin embargo, te aconsejo que te agencies un diccionario de kanjis. Es absolutamente imprescindible.

Tu traducción del título de «Tonari no Totoro» como «El Totoro de los Vecinos» no está mal, pero la traducción correcta y literal es «El Totoro de al lado», como muy bien apuntas. Te veo aplicado en esto del japonés... beri gud, beri gud (sí, yo con el inglés voy de culo: de japonés tira que te vá).



Dibujo original de Yolanda Talens

Esta "cosilia" que nos "pureguntasu" sobre de dónde sacamos los juegos de Super Famicom para comentar... la verdad es que los comentarios los podemos hacer porque tenemos sofisticados aparatos taiwaneses para hacer back-up de cartuchos de Super Famicom en diskettes de 3'5. Así acumulamos software a módicos precios (lo que cuesten los diskettes, y en uno de HD caben 12 megas de información de Super Famicom). Sí, ya se que es vil y corrupto. Si consigues que todo tu instituto adquiera regularmente el MangaZone, prometo comprarme los cartuchos originales. *Until then...*

Lo del regreso del ranking podría hacerse realidad próximamente... ¡Ay, los demás! Oid, perros Klingon: Raúl propone añadir un apartado más al ranking: sería el de «mejor tema vocal de anime», como por ejemplo, «For Whom The Bell Tolls» o «Holy Wars» (es coña). Mejor no mezclar los vocales con los instrumentales; si este nuevo apartado tiene éxito, iremos "al ataquerl" con lo de mejor tema de BGM. Por cierto que tu traducción de «Ritoru Deito» por Little Date es perfecta. Un 10. Y lo de que Ranma pierde la virginidad es un «estherismo» más, típico de esta era corrupta plagada de mangas porno de U-Jin con «esthereogramas»... (me parece que me voy a pasar por el tanatorio una temporadita...). Hasta luego, y escribe pronto, o coge el metro y pásate a visitarnos, so vago.

Dibujo original de Eva Mª Romero

Francesc Gallego Obiols, de Manresa (Barcelona)

Como tu carta la escribiste el día de los enamorados (14 de febrero), y nos hablas de una serie con mucho «amor» (*Denei Shojo Video Girl Ai*), aunque tarde, te contestamos: recibimos alta y clara tu agónica petición e intento de recabar datos sobre la OVA de 6 epiosodios de *Denei Shojo Video Girl Ai*: pues no hay noticias de que vaya a aparecer en castellano.

Granata Video la ha editado íntegra en Italia: el italiano es una lengua romance, o sea que te enterarás más que en japonés, aparte de que la versión italiana son solo 3 cintas de 2 episodios y 35.000 liras (unas 3.000 pelas) por cinta, mientras que la edición original son 6 cintas de 30 min. y unos ¥5.000 (unas 8.000 pelas) cada una. Resumen: te saldrá más barato y comprensible que te las traigan desde Italia que si intentas traértelos desde Japón (prueba a ponerte en contacto con la Librería **Alessandro Distribuzioni: Via del Borgo di San Pietro, 140abc 40126 Bologna, Italia**. Son majísimos y lo tienen todo, todo).

Por otra parte, si como deduzco por tu frenética carta el asunto es de vida o muerte (espero equivocarme porque si en Febrero la cosa estaba así, ahora en Junio la has palmado ya hace semanas, pero fijo), por si hay alguien por ahí con el citado material que desee evitar que se pierda una joven vida por unas míseras cintas fácilmente "dubbing"-ables con el vídeo de un colega, ahí va tu dirección y suerte: **Francesc Galleg Obiols, C/Gandi 30, 1º Manresa (Barcelona) 08240**.

Ahora sí, con *Aa! Megami Sama!* sí que has tenido más suerte: a estas horas ya habrá aparecido de la mano de Anime Video la primera cinta en castellano con los dos primeros episodios. Y para ver los estereogramas («esthereogramas»... vale, vale, me callo) de *Angel*, has de acercar la vista a los dos puntos que hay al borde, bizcar los ojos hasta que veas tres puntos y subir lentamente la vista (sin «desbizcar» los ojos) hasta el dibujo. Ésta es la técnica más fácil para ver estereogramas de cualquier tipo, lo puedes hacer sin puntos ni nada simplemente mirando al dibujo y bizcando progresivamente la vista. Yo he depurado bastante la técnica y soy capaz de ver cualquier estereograma en menos de cinco segundos. Sí, ¿qué pasa, envidiosos? Cinco, cinco, como los lobitos de la loba, ni uno más (a Juan Gómez no le sale, en la mili le dieron con una escobilla de las zurraspas en un ojo y ahora va loco pidiendo un Cromalim para ver si le devuelven el carnet de conducir). Hale, Francesc, un saludo. Y tranquilízate, hombre, que aunque estén muy chulos, son sólo dibujos animados. Piensa en la rubia que se sienta contigo en matemáticas, que está "pa mojá" (aagh, ya estoy hablando como Santiago...).

Enrique Valverde Peralta, de Murcia

Muchas gracias por tus elogios. Gracias a ellos y a los de todos los lectores que nos escriben, nos esforzamos cada día un poco más. Si cabe. Juegos de PC de manga, lo que se dice manga, no hay más que en Japón. Los únicos juegos de PC en España que tienen algo de «japonés» son el *Cobra Mission* y el *Metal & Lace*. A mí personalmente me aburren bastante, y los programadores nipones de juegos de PC los han puesto de zurraspas para arriba. Algunos gráficos, eso sí, están chulos. No parece haber trucos para el *Dragon Ball Z Super Butouden 3*: se decía que había un truco para jugar con Gokuh y Vegeta en Super Saiyajin 3, pero yo me tiré una hora con aquella combinación y sólo salió una ampolla en mi pulgar. Claro que nunca se sabe. Por ahora no se sabe nada.

Go Go Ackman!! aún no ha sido adaptado en serie de TV, ni en OVA, ni parece que haya intención de hacerlo, pero cuenta la historia de un mini vampiro lleno de complejos. Es muy similar a Dr. Slump, pero no ha tenido el éxito deseado, aunque goza de bastante popularidad en el Gekkan Virtual Jump, de Shueisha. Sobre *Bastard!!*... en este mismo número Darkmind se queda a gusto, así que te emplazo unas páginas más atrás. Los animes de SNK... pues *Garou Densetsu* (el primer especial de TV, de 1993) y *Samurai Spirits* ya se han publicado en Estados Unidos y algo de esto podría caer en Manga Video dentro de unos meses... así que todo llegará. Sobre *Street Fighter II*, el pasado número había una portada del tema (alucinante, todo hay que decirlo) y un pedazo de artículo de la pradera dentro, el cual esperamos satisfaga toda tu sed de golpes... y Manga Video podría estar pensando seriamente su lanzamiento. Los juegos «H»... pues no sé yo si los podrás conseguir, por 3 argumentos fundamentales:

1) Los juegos esos valen un pastón incluso allí (en Japón).

2) Esos juegos están allí (en Japón) y traerlos vale un pastón.

3) Para jugar a esos juegos necesitas un PC japonés, que no es como los de aquí, y no vale un pastón pero casi.

Claro que, si cumples el requisito:

A) Tener un pastón.

ninguno de los argumentos fundamentales de antes cuentan.

Un saludo, y no te mates a trabajar, haz como nosotros y saca una revista de manga.

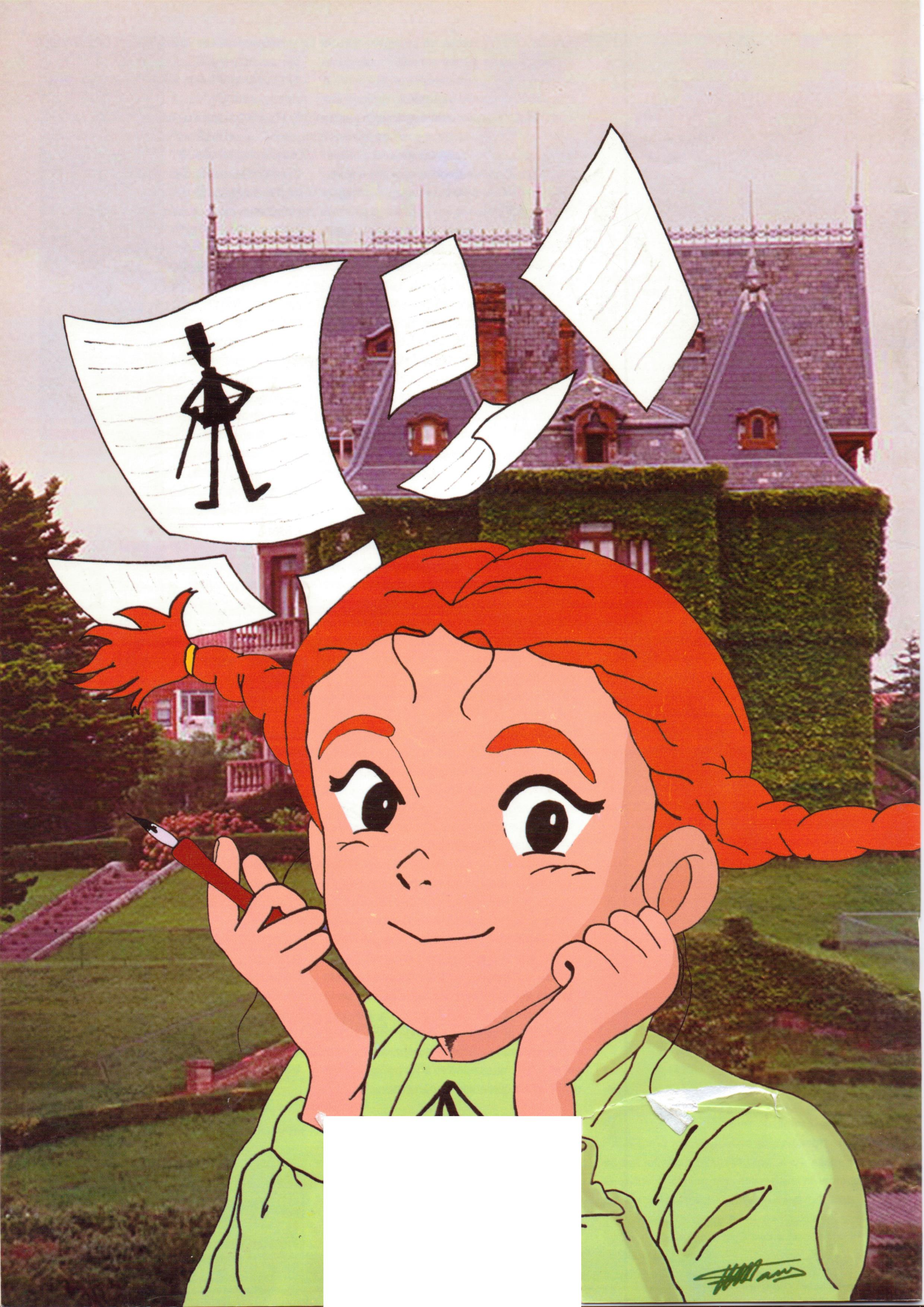
Alejandro Martín, de Paterna (Valencia)

Hay que ver, cuando acabaste de escribir el sobre te olvidaste de la caligrafía, ¿no? ¿O es que te lo han escrito? Aaay, que t'emos pillao. No hombre, es broma. Está muy bien que con once años te guste más *K.O.R.* que *Dragon Ball*: ésto demuestra que tienes madurez y que no serás de esos papanatas que llegan a la librería especializada después de pegarle el sablazo (de un talego o dos) a la abuelita, y se llevan todas las revistas y fanzines que llevan cosas de *Dragon Ball*, menos el MangaZone, que lleva pero no sale en portada (y ni sacándolo en portada vendemos, tú). El solo hecho de que decidas escribirnos ya te honra. Sobre la sección de *Dragon Ball*, comentamos las películas y OVAs que aparecen y los nuevos volúmenes cuando se publican. Claro que si te has leído la editorial, ya te habrán pegado la patada en el estómago... a tí y a medio mundo, la verdad. Por cierto, escribe pronto y esta vez mete el dibujo, que en esta carta no venía nada. Chao.

Antonio Jesús Heras Estebanes, de Jaen

Pues sí, aparte de «Manga Zum» y «Zona Corte», hemos barajado nombres como «Manga Chaleco» (porque nunca está) y «Amago Zone» (porque te esquiva que da gusto). La verdad es que estos problemas de escasez en tu tienda habitual escapan a nuestro control. Lo que puedes hacer es decirle al responsable de la tienda especializada que pida más ejemplares a la distribuidora Distrimagen, de Madrid.

Y llegó el triste momento del adiós, no sin agradecer sus cartas, entre otros, a David Basset Climent, Carmen Padró, Francisco Javier Gil Lavandeira, Juan Carlos Torres Chacón, Antonio «Ryoga Hibiki» Carrasco, Antoni Muñoz Cánovas, Juan Rodriguez Amador, Dolores Milar Montes, Joan Antoni Siles Calell, Juan Rodríguez Amador, Diego Suárez Pastor, Carmelo Tirado Gómez,... y a Yolanda Talens, que ya se ha renovado el «BonoCorreo MangaZone». ¡Hasta pronto! (Espero que el mes que viene).

Luis Alís Ferrer

NUEVA DIRECCION:
Apdo. de Correos 12319
46080 VALENCIA
¡Poned en el sobre sólo el Apdo.!